

2DVD

PEŁNE WERSJE GIER

SPIDER-MAN SHATTERED DIMENSIONS

TIMESHIFT ^{PL}

MOEBIUS ^{PL}
EMPIRE RISING

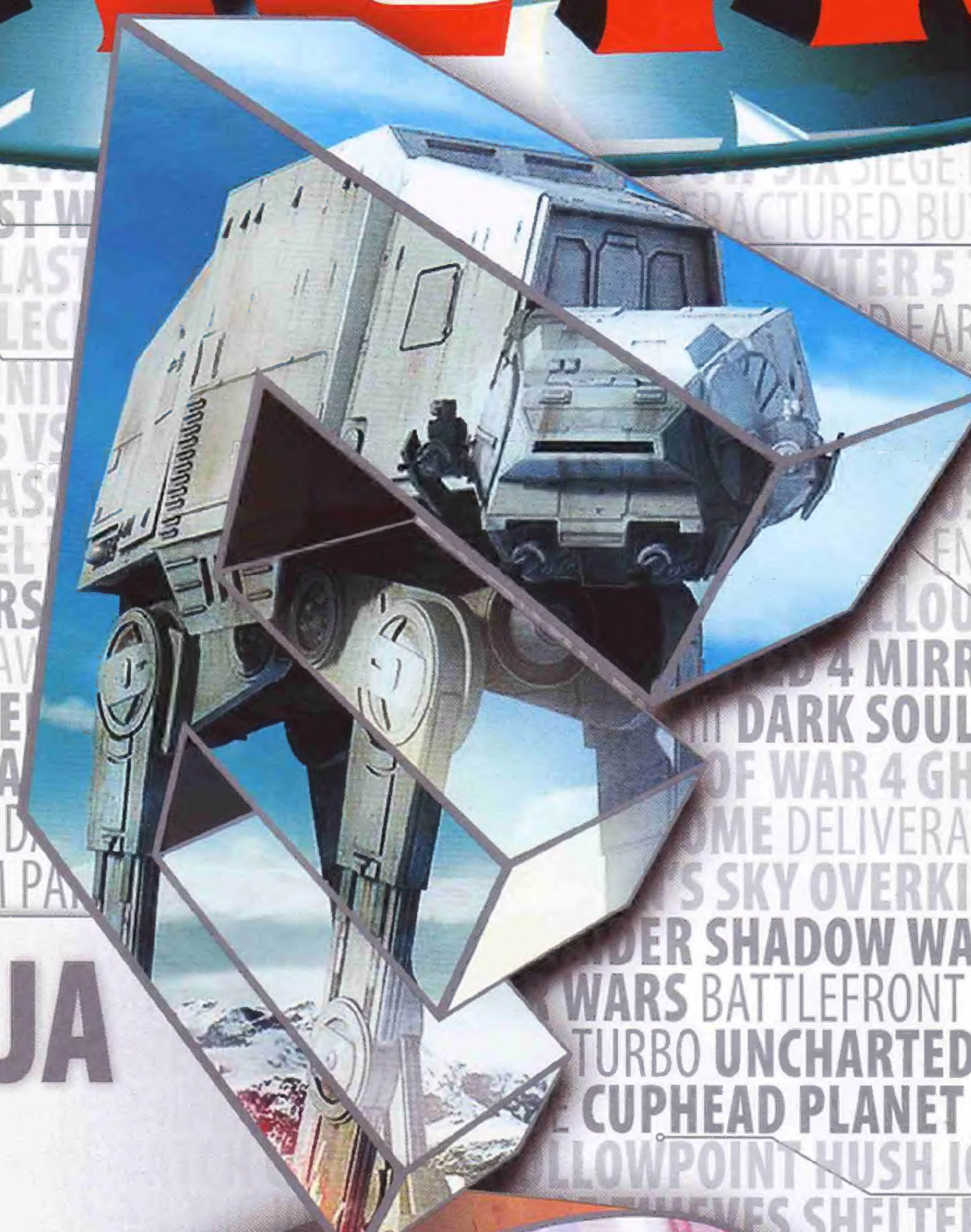
REAL BOXING ^{PL}

CD-ACTION[®]

RECENZJA

BATMAN
ARKHAM
KNIGHT

MEGARELACJA
Z TARGÓW
PONAD 80 GIER





SPIIS TREŚCI

GRY

Fotorelacja z E3	004
Info	008

MEGARELACJA Z E3

Star Wars: Battlefront	012
Fallout 4	013
Doom	014
For Honor	016
Shadow Warrior 2	017
Battleborn	018
Horizon: Zero Dawn	020
Uncharted 4: A Thief's End	021
Rise of the Tomb Raider	022
Ghost Recon Wildlands	023
Dark Souls III	024
Mirror's Edge Catalyst	025
Hitman	026
Armikrog	027
Total War: Warhammer	027
Kingdom Come: Deliverance	028
Need for Speed	028
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	029
XCOM 2	029
Przegląd gier od A do Z	030

RECENZJE

Batman: Arkham Knight	044
Heroes of the Storm	050
Sunset	053
Toren	053
Magicka 2	054
Dex	056
Alone in the Dark: Illumination	057
Action Henk	058
Space Colony	059
Windward	060
Why Am I Dead At Sea	061
Schrödinger's Cat	061
D4: Dark Dreams Don't Die	062
Brawl	063
Westerado: Double Barreled	063
Massive Chalice	064
Kholat	066
Fairy Fencer F	067
Final Fantasy IV: The After Years	067
Audiosurf 2	068
Lords of Xulima	069
Hatred	070

Lego Jurassic World	072
Serpent in the Staglands	073
Wander	074
Pixel Dungeon	075
Tokyo Twilight Ghost Hunters	075
Magnetic: Cage Closed	076
Galactic Civilizations III	077
Gry mobilne	078

PUBLICYSTYKA

Zaginione w akcji	082
Za kostiumem	084
Felieton: Geralt, czarny gej z Tokio	087
Gadżety na wakacje	088
Felieton: Gry zagadkowe	090
Epitafium: Prey 2	091
Hera, koka, hasz, LSD	092
Osiem generacji konsol, cz. 3	094
Best of... NES	098
Szpile	130

TECHNOLOGIE

Info	104
------	-----

MEGAPORADNIK

Aplikacje w kieszeni	108
----------------------	-----

TESTY

Sapphire Radeon R9 390 Nitro	114
Asus Radeon R9 380 Strix	114
MSI R7 370 Gaming	114
Gigabyte GTX 980 Ti G1 Gaming	115
MSI GTX 970 Gaming	115
Sapphire Radeon R9 390X Tri-X	115
Smartfon Asus ZenFone 2	116
Smartfon Huawei Honor 6 Plus	116
Smartfon Kruger&Matz Flow	116
Monitor 21:9 LG 29UC97	117
Słuchawki Snab HS-ANC41M	117
Słuchawki Roccat Kave XTD 5.1	117

TRENDY

Inna rzeczywistość	118
--------------------	-----

INNE

Na Luzie	100
Action Redaction	122
Zawartość DVD	126

CO ZA TARGI!

Tegoroczne E3 nie miały wyjątkowego „zwycięcy” – jednego tytułu, który by przyćmił wszystkie inne. To dobry znak, bo wybitnie zapowiadających się gier było zdecydowanie więcej, stąd też nasza megarelacja zajmująca prawie 1/3 pisma. Nie

trzeba jednak długo czekać na wielkie premiery, bo już dziś recenzujemy inne znakomitości: choćby nowego Batmana czy HotS-a. W Publicystyce pozwoliliśmy sobie za to na kilka nieco luźniejszych, wakacyjnych tematów – ale każdy powinien znaleźć coś dla siebie. To co, miłych wakacji i niech plażowanie nie odciągnie Was od kupienia następnego numeru – 28 lipca w kioskach!

Milej lektury, dobrej zabawy!
Maciek Kuc

POLECAMY



AL: Wielkimi krokami zbliża się do nas kolejna rewolucja, tym razem związana z rzeczywistością wirtualną i rozszerzoną. O tym w numerze piszę na stronie 118, ale warto pamiętać, że nie są to pierwsze próby zmiany sposobu, w jaki człowiek (czytaj: gracz) komunikuje się z maszyną (czytaj: grami). O wcześniejszych uduśnieniach pisze Cormac na stronie 82. Piła na zombie, wędka na ryby, kula do kręgli to tylko niektóre z nich!



SMUGGLER: Masz smartfona? Koniecznie przeczytaj Megaporaadnik, bo są tam opisy wielu przydatnych aplikacji, które ułatwią ci życie. Do tego większość z nich jest darmowa (lub w wersji płatnej oferuje naprawdę sporo). A jeśli jakimś cudem już je wszystkie masz, znasz itd., to skieruj swój wzrok na recenzje gier mobilnych. Fallout Shelter rządzi!



GEM: Polecam teksty Berlina. Nie dość, że samodzielnie obrobił pół targów, to poszerzył się mu horyzonty i przez moment był w stanie nie hejtować mainstreamu. Co więcej, nieprawdopodobnie brutalnie potraktował remake Final Fantasy'ileśtam. Naturalnie w chwili, gdy pomyślałem sobie, że będą jeszcze z niego ludzie, musiał – na przekór całemu światu – popaścić się nad nowym Doomem, ale nie jest wykluczone, że zrobił to specjalnie dla swych antyfanów.

INDEKS GIER

Abzu	030	Dex	056	Heroes of the Storm	050	Need for Speed	028	Space Colony	059
Action Henk	058	Division, The	034	Hitman	026	Nier (?)	037	Star Wars: Battlefront	012
Adrift	030	Does not Commute	081	Hollowpoint	035	No Man's Sky	037	Street Fighter V	041
Alone in the Dark: Illumination	057	Doom	014	Horizon: Zero Dawn	020	One More Dash	080	Sunset	053
Anno 2205	030	Dreams	034	htol#NIQ: The Firefly Diary	078	Overkill's The Walking Dead	038	Superhot	042
Ark: Survival Evolved	030	Drylands	081	Hush: Into the Darkness	036	PES 2016	038	Tacoma	042
Arma III: Tanoa	030	Earthcore: Shattered Elements	080	Into the Stars	036	Pillars of Eternity: The White March	038	Tembo The Badass Elephant	042
Armikrog	027	Enki	034	ION	036	Pixel Dungeon	075	Tokyo Twilight Ghost Hunters	075
Assassin's Creed Syndicate	030	Fairy Fencer F	067	Just Cause 3	036	Planet Coaster: Simulation Evolved	038	Tony Hawk's Pro Skater 5	042
Audiosurf 2	068	Fallout 4	013	Kholat	066	Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2	038	Toren	053
Batman: Arkham Knight	044	Fallout Shelter	078	Kingdom Come: Deliverance	028	Portal Pinball	079	Total War: Warhammer	027
Battleborn	018	Fantasy Life	079	Lara Croft: Relic Run	081	Prey 2	091	Trackmania Turbo	042
Battlecry	031	FIFA 16	034	Last Guardian, The	036	Rainbow Six: Siege	039	Transformers: Devastation	043
Beyond Eyes	031	Final Fantasy IV: The After Years	067	Lego Jurassic World	072	Ratchet & Clank	039	Uncharted 4: A Thief's End	021
Brawl	063	Final Fantasy VII: Remake	034	Lords of Xulima	069	Recore	039	Unravel	043
Call of Duty: Black Ops 3	031	Final Fantasy Record Keeper	078	Mad Max	036	Rise of the Tomb Raider	022	Wander	074
Capitals	081	Firewatch	035	Magic Touch: Wizard for Hire	081	Robinson: The Journey	039	Warhammer: End Times – Vermintide	043
Civilization: Beyond Earth – Rising Tide	031	For Honor	016	Magicka 2	054	Schrödinger's Cat	061	Wattam	043
Crew, The: Wild Run	031	Forza Motorsport 6	035	Magnetic: Cage Closed	076	Sea of Thieves	040	Wayward Sky	043
Criminal Girls	079	Galactic Civilizations III	077	Mass Effect: Andromeda	037	Serpent in the Staglands	073	Westerado: Double Barreled	063
Crossout	032	Gears of War 4	035	Massive Chalice	064	Shadow Warrior 2	017	Why Am I Dead At Sea	061
Cuphead	032	Ghost Recon Wildlands	023	Master of Orion	037	Sheltered	040	Windward	060
D4: Dark Dreams Don't Die	062	Gigantic	035	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	029	Shenmue III	040	XCOM 2	029
Dark Souls III	024	Halo 5: Guardians	035	Mighty no. 9	037	Sniper: Ghost Warrior 3	040	Xenoblade Chronicles 3D	078
Deadly Tower of Monsters, The	032	Harvest Moon 3D: The Lost Valley	079	Mirror's Edge Catalyst	025	Solus Project, The	041	You Must Build a Boat	080
Deus Ex: Mankind Divided	032	Hatred	070	More Dash	080	South Park: The Fractured But Whole	041		

2015

LOS ANGELES
16-18 czerwca

■ Biegali między halami: Berlin & MQc

E3 jako impreza się kończy, branża jest ogarnięta przez kryzys, tytuły AAA są w odwrocie, liczy się tylko granie mobilne – przez ostatnie lata taką wizję przedstawiali „znawcy” i „analitycy”. Nie mogli się bardziej mylić – Electronic Entertainment Expo 2015 to jedno z najlepszych targów w dziejach tej imprezy!

Zaczął się jeszcze wcześniej niż zwykle, bo swoją konferencję zorganizowała w niedzielne popołudnie Bethesda. W poniedziałek wszystkie największe firmy (Microsoft, EA, Ubisoft i Sony) wytoczyły ogromne działa (patrz: ramka). Wytypowanie „zwycięzców targów” było właściwie niewykonalne – i to nie dlatego, że było miernie. Przeciwnie – spektakularne zapowiedzi pojawiały się jedna po drugiej.

O tym, co najważniejsze, przeczytacie jednak na kolejnych stronach w naszej megarelacji, w której wzięliśmy na tapetę kilkadziesiąt gier. Na początek kilka luźnych spostrzeżeń.

Wszyscy zadowoleni oprócz...

Konferencje, choć formalnie dzieją się przed E3, to najważniejsza część targów. Wielcy nie zawiedli: **Microsoft zapowiedział wsteczną kompatybilność, EA oczarowało Battlefrontem, Ubisoft zaskoczył dwiema „niewyciekniętymi” wcześniej grami** (w tym nową marką: For Honor), **Sony wreszcie przywróciło do życia The Last Guardian** (dla fanów PlayStation stawał się on powoli czymś pokroju Duke Nukem Forever). Dobrego słowa nie można było za to usłyszeć o Nintendo, które znów zrezygnowało z konferencji, zastępując ją streamem, na którym nie pokazało nic, co przyspieszy-

łoby tętno fanów. Jest tu pewna zależność: gdy przez ostatnie lata branży szło gorzej, N triumfowało.

Nie ufamy nikomu

Ubi i EA dostały ostatnio (bardzo słusznie) po tyłkach za małe oszustwa – pokazywanie na targach gier, które w swoich finalnych wersjach wyglądały zupełnie inaczej, niż zapowiadano. Teraz więc nie kazano nam ufać na słowo – w zdecydowaną większość prezentowanych tytułów można było zagrać samodzielnie. Gdy zaś nie było takiej szansy, obok zebranych dziennikarzy grali developerzy, używając do tego konsol, a nie superwypasionych pecetów. Niektóre zapowiadane hity może przez to wyglądały mniej olśniewająco, ale przynajmniej prawdziwie. Swoją drogą: wciąż znakomicie widać, że developerzy jeszcze uczą się wykorzystywać możliwości sprzętu (Uncharted 4!).

Konferencje w skrócie



BETHESDA

- Konferencja odbyła się w Dolby Theater – w miejscu, w którym co roku rozdawane są Oscary.
- Niestety bardziej niż nowy Doom zainteresował nas popcorn rozdawany przed wejściem.
- Ciekło, ciekło i wyciekło: sala zamarta, a potem wybuchła brawami. Czekamy na Dishonored 2!

- Ciekawe, czy karcianka na podstawie The Elder Scrolls będzie tak samo nieudana jak MMO.
- Fallout 4 nakręcił ludzi tak bardzo, że już wychodząc z konferencji, ścigali na telefony (a nie było tam Wi-Fi) Fallout Shelter.



MICROSOFT

- Wszyscy wzruszyli się, kiedy zapowiedziano kompatybilność wsteczną i nowego, bardzo przyjemnie leżącego w łapach pada.
- Pierwszy zwiastun Dark Souls III, pierwsze tży szczęcia Berlina na E3 wylane.
- Bety gier trafią na Xboksa One w formie Xbox Game Preview, ale pecetowa brać poszła w okolicach tego momentu spać, bo znowu reklamowano tytuły, w które graliśmy już rok temu.

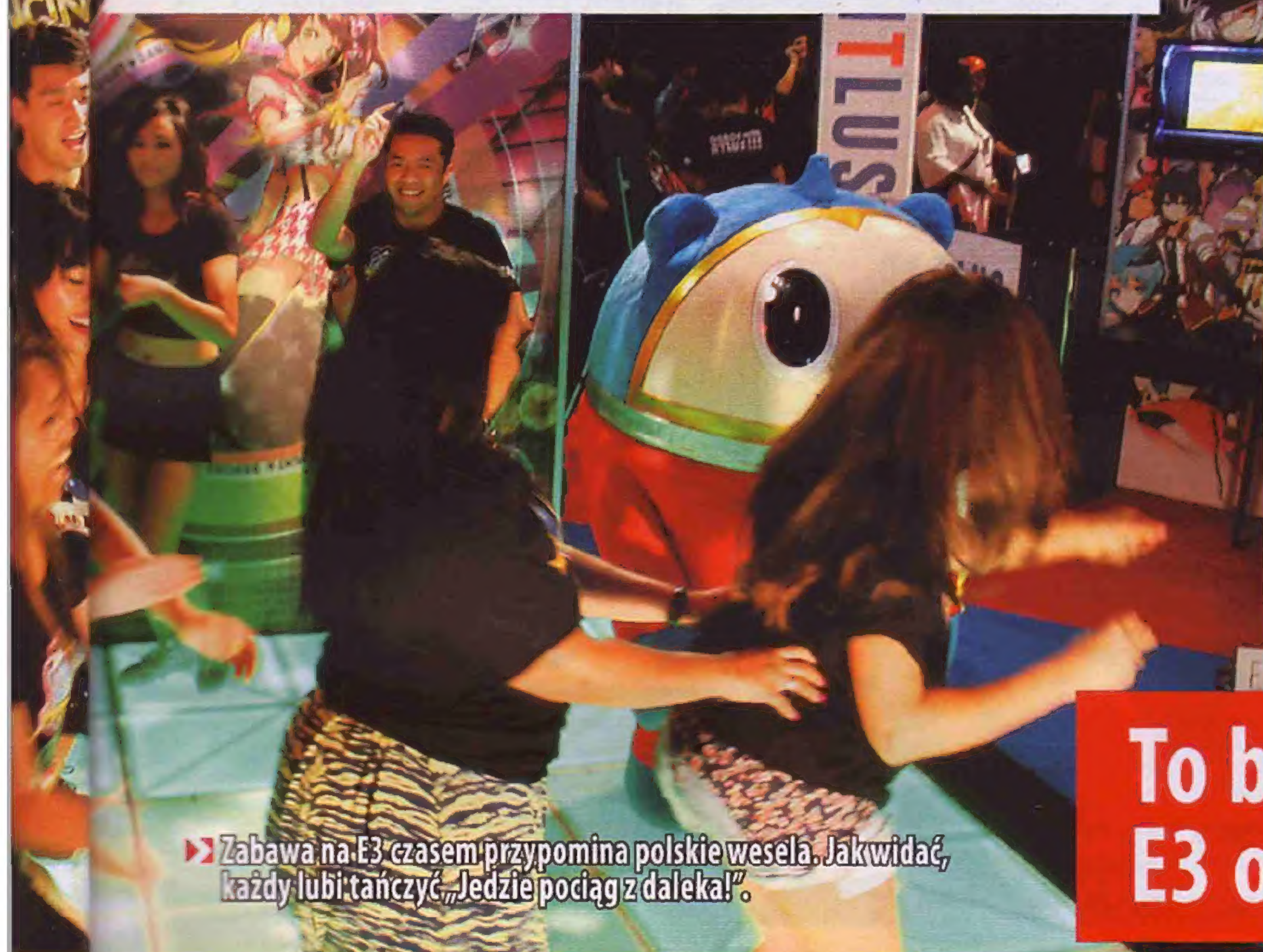
- EA promowało swój EA Access, czyli kolejny abonament pozwalający na granie w stare gry producenta.



➤ Znać kogoś, kto nie chciałby zdjęcia z Vault Boyem?



➤ Kolejki podczas E3 są krótsze niż na Gamescomie, ale do najatrakcyjniejszych rzeczy trzeba odstać kilka godzin. No, chyba że ma się umówione spotkanie.



➤ Zabawa na E3 czasem przypomina polskie wesela. Jak widać, każdy lubi tańczyć „Jedzie pociąg z daleka!”

To były najlepsze E3 od lat.



➤ Ze względu na polityczną poprawność niemal na każdą hostesę przypadł jeden hostess.



EA

- Zaczęło się wesoło od klasyki country, „Ghost Riders in the Sky”, która otwierała zwiastun Mass Effecta: Andromedy. Niczego więcej się o grze nie dowiedzieliśmy, ale klimat zbudowano jak wokół „Strażników Galaktyki”.
- Szef studia odpowiedzialnego za Unraveled, zapowiadając swoją grę, wyjął maskotkę bohatera. Pokazano zbliżenie na

jego trzęsące się ręce i tym samym pierwszy raz od wielu lat zobaczyliśmy na E3 coś naprawdę szczerzego. Piękna sprawa.

- Razem z FIFA 16 na scenie pojawił się Pelé.
- BATTLEFRONT MIAŁDŻY.



UBISOFT

- Na scenie Trey Parker i Matt Stone tłumaczyli się z tego, że kiedyś obiecali nie robić więcej gier, ale im się odwdziało. Nowy South Park i od razu życie stało się przyjemniejsze!
- Show jednak i tak zwyczajowo należał do Aishy Tyler, bez której konferencje Ubi byłyby zawsze połowę gorsze.

- Między kilkoma prawdziwymi grami przemknęło się jak zwykle nowe Just Dance. Dla zgromadzonych tańczył Jason Derulo. Ponoć to ktoś znany.



SONY

- Drugie tży radości Berlina już na samym początku konferencji: The Last Guardian jako bomba na start dla miłośników japońszczyzny automatycznie sprawił, że Sony wygrało E3.
- Poprzeczkę podniósł wyżej Horizon: Zero Dawn, czyli europejski Monster Hunter.
- Square naprawdę robi remake FF VII. Berlińskie tży pociekiły

strumieniami. Ludzie klaskali na stojąco, przez cały dzień NIC nie dostało takich braw.

- Shenmue III zdziwiło i zniesmaczyło wielu. Reklama Kickstartera na konferencji jednego z gigantów branży?
- Activision podpisało papiery z Sony, dlatego teraz nowe Call of Duty będą prezentowane na konferencjach Japończyków. Nowe gry Disneya niestety też.
- Zabawne, że jedyna wpadka na konferencjach wydarzyła się podczas ostatniej prezentacji: Uncharted 4 zawiesiło się po wprowadzającej cutscence, więc oglądaliśmy ją dwa razy. Ale przynajmniej dzięki temu mamy jakieś lekkie potwierdzenie, że widzieliśmy rzeczywisty gameplay.

AAA kontratakuje

Duże budżety wróciły do łask, a indyki jakby wyhamowały. Na konferencjach nie poświęcono im zbyt wiele czasu, na samych halach można było w nie pograć, ale stanowisk z rzeczami typu Symulator kozy (triumfalny debiut na PS4...) było mniej niż ostatnio. Nic jednak dziwnego – w końcu będzie też wiele dużych, spektakularnie wyglądających gier, kto by więc grał na E3 w coś, co wyszło na PC rok temu?

PC coraz silniejszy

E3 to targi ogólnoswiatowe, ale jednak nastawione przede wszystkim na USA – a to kraj konsol. Tymczasem widać, że także PC staje się coraz mocniejszy. Własna konferencja, wielu wystawców tworzących tylko na komputery – no i bardzo wiele gier określanych przez Sony i Microsoft jako „exclusive’y” wyjdą tak naprawdę na PC i jedną z konsol.

VR to nowe 3D

O Virtual Reality (czyli Oculusach, Project Morpheus itp.) pisze dużo AI w Trendach w tym numerze, więc tu krótko: niemal każda firma pochyla się nad tym, by dało się na ich sprzęcie grać w hełmie na głowie. Tak jak parę lat temu próbowano nas przekonać do 3D, teraz mamy VR. Jak długo ➤➤



➤ Berlin i Shuhei Yoshida – rozmawialiśmy z jednym z szefów Sony m.in. o... pecetach.



FOTORELACJA

► Taka to już sprawiedliwość, że byle zakuty łeb z długim mieczem przydaga do siebie płeć piękną.

► VR było wszędzie. MQc pograł chwilę na Project Morpheus – sprzęt najlepiej sprawdza się w horrorach.



► E3 to dobre miejsce dla lubiących duże „figurki”. Niestety kupić się ich nie dało.

► Hostessy po zmyciu makijażu czasem troszkę traciły.



to się utrzyma – zależy od tego, czy ludziom faktycznie spodoba się machanie głową podczas grania.

Kinect, Move? A co to?

Kontrolery ruchowe okazały się na tyle wielkim niewypałem, że teraz już Sony i Microsoft udają, że ich nie ma. Ani słowa o tym na konferencji, żadna gra obecnie z nich nie korzysta (nawet do ubisoftowego Just Dance wystarczy smartfon). Podobny los spotkał PS Vite, na którą zapowiedziane wartościowe gry można policzyć na palcach jednej ręki.

Kobieta z psem idealnym bohaterem

W Falloucie będzie można wybrać postać żeńską, kobiety są często jedynymi boha-

terkami – o tej tendencji jednak za chwilę. Branża też coraz bardziej docenia zwierzęta jako pomocników postaci. Peter Molyneux odkrył to już lata temu, a teraz reszta zauważa, że nic tak nie rozczula, jak widok niewinnego czworonożnego przyjaciela (nawet jeśli jest cybernetyczny, tak jak w Recore).

Gdzie są hostessy?!

USA to kraj galopującej poprawności politycznej, gejmergejtów i równouprawnienia czasem posuniętego do absurdu. Widać to także na samych E3, na których jeszcze niedawno każda gra była reklamowana przez piękne kobiety, a dzisiaj jest to o wiele rzadsze. Większość hostess była ubrana tak, by nie epatować zanedo seksapilem, nawet firma Nyko (sprzęt raczej u nas nieznaną), która zawsze zatrudniała dziesiątki

długonogich dziewczyn, tym razem postawiła na parytet – obok nich byli też „hostessowie”. Wybaczone więc, że ta fotorelacja przez to wygląda nie aż tak dobrze. ;)

Co przed nami?

To były najlepsze E3 od lat. Znakomite gry, brak nieudanych rozwiązań wpychanych na siłę – oby ten trend się utrzymał. Koniec tego roku i przyszły zapowiadają się naprawdę dobrze!

[CDA]

INWAZJA FUTRZAKÓW



REDAKCJA CDA 9 CTA 2015

MAŁY, ALE WARIAT



MARVEL ANT-MAN

W KINACH OD 17 LIPCA

<https://www.youtube.com/MarvelPolska>

© 2015 MARVEL

eska

EUROPE
WORLDWIDE

teleTydzień

BRAVO

onet.

OL ACTION

FILMWEB

nc+

metro

DEMOTYWATORY.PL

tvn turbo

Chris Avellone odszedł z Obsidianu

BIZ Współzałożyciel Obsidian Entertainment ogłosił na Twitterze, że odszedł ze swojej firmy, by zaakceptować nieoczekiwaną posadę nauczyciela obrony przed czarną magią w Hogwarcie. Przynajmniej pierwsza część jego wpisu jest prawdziwa, a wspomnianej pracy mu nie życzymy.

www.obsidian.net

Dota 2 znów na bogato

PC Na zeszłorocznym The International, czyli mistrzostwach świata w Dotę 2, pula nagród wyniosła blisko 11 milionów dolarów. W tym roku już zdążyła pobić kolejny rekord – w chwili pisania tego newsa ma grubo ponad 14 milionów dolarów – a kwota wciąż rośnie.

www.dota2.com

Nowy projekt 11bit

BIZ Polskie studio pochwaliło się nam, że robi kolejną grę, większą i ambitniejszą niż This War of Mine, ale również przeznaczoną dla dojrzałych odbiorców. Paweł Miechowski zdradził, że „nie będzie to kolejna gra o cywilach na wojnie, ale coś zupełnie innego”. Czekamy na nową markę.

www.11bitstudios.com

Koniec Tale of Tales

BIZ Studio Tale of Tales – z którego podśmiewamy się w redakcji, że robi artystowskie indyczki bez gameplanu – postanowiło po fatalnej sprzedaży Sunset wycofać się z branży gier. A przynajmniej tych komercyjnych. To nie pierwsza taka deklaracja developerów, więc uwierzmy, jak zobaczymy.

www.tale-of-tales.com

Świat Czołgów

CDA Świat Czołgów wjechał do kiosków i salonów z prasą! Stworzony przez czterech redakcyjnych pancernych (łącznie blisko 60 tys. rozegranych bitew!) stanowi praktyczny poradnik do World of Tanks, ucząc poprawnych nawyków, tłumacząc mechanikę gry, prezentując pojazdy i sugerując taktyki na konkretnych mapach. Zgodnie z założeniem, że na początek koncentrujemy się na bitwach losowych, tematem tego numeru są Misje Osobiste – kolejna atrakcja w grze, oferująca nadzwyczajne nagrody, od dodatkowego wyposażenia, poprzez wyjątkowe załogantki, po pojazdy specjalne nawet X poziomu! W magazynie znajdziecie też konkursy z unikatowymi nagrodami – w tym najlepszym monitorem ultrapanoramycznym, jaki kiedykolwiek był w redakcji (LG 29UC97, test w numerze), pancernymi zestawami Cobi Small Army, kultowymi czołgami Type 59 (tak!), dziełkami innych pojazdów premium i setkami kodów bonusowych. Do boju!

www.facebook.pl/swiatczołgow



Infinite Crisis skreślone

PC Sinestro! Serwery Infinite Crisis – Moby z bohaterami uniwersum DC, czyli wszystkimi tymi Batmanami, Zielonymi Latarniami i Jokerami, i to w różnych wersjach – zostaną zamknięte 14 sierpnia, niecałe 5 miesięcy po premierze. Przez rok gra żyła w otwartej beczie, ale nie poradziła sobie w starciu z LoL-ami, Dotę 2 i innymi Heroes of the Storm, choć mogła z nimi spokojnie konkurować, bo jej jedyną poważną wadą była kiepska grafika. Świetny balans obrażeń, różnicowani bohaterowie, przyjemny system zachęcający nagrodami do codziennego logowania – jeszcze jest czas na to, by się tym wszystkim nacieszyć, bo do zamknięcia serwerów tytuł pozostaje darmowy.

www.infinitecrisis.com



Nicolas Games się poddaje

BIZ Polskie studio Nicolas Games – twórcy Afterfalla: Insanity – złożyło wniosek o upadłość likwidacyjną. Wygląda na to, że przegrało spór w sądzie dotyczący bezprawnego zdaniem Epic Games wykorzystywania Unreal Engine'u 3, wskutek czego ojcowie silnika zablokowali polskiej firmie możliwość sprzedawania gier na Steamie. Z oficjalnego oświadczenia wynika, że na platformie Valve dochodziło do 95% transakcji, więc ten krok Epica de facto zmiażdżył studio.

www.facebook.com/nicolasgroup



milion kopii Project CARS sprzedał się w ciągu miesiąca od premiery, jeśli wierzyć wydawcy Bandai Namco. W tej chwili gra śmiga na pecetach i nowych konsolach, a jak ostatnio zasugerowano, opóźniana wersja na Wii U może nigdy nie powstać. Tymczasem twórcy zapowiedzieli zbieranie pieniędzy na „dwójkę”.

www.projectcarsgame.com



WildStar free-to-play

PC Po zwolnieniach z Carbine i łączeniu serwerów można się było domyślać, że coś jest bardzo nie tak, choć standardowo PR-owcy trzymali gęby na kłódkę. Później zdarzały się plotki, jakoby WildStar – zeszłoroczne MMORPG w klimacie SF, które według enkiego i 9kier było równie śliczne, co grywalne – miał przejść na model free-to-play. Pod koniec maja na stronie gry pojawiła się oficjalna informacja, że wydawcy rzeczywiście rezygnują z abonamentu na rzecz mikropłatności. „Nowy” i, miejmy nadzieję, wypełniony ludźmi WildStar ma zadebiutować jesienią.

www.wildstar-online.com

Valve zmienia zasady refundacji

BIZ Valve zmieniło zasady dotyczące zwrotów zakupionych gier na Steamie, co wywołało burzę w branży, głównie wśród niezależnych developerów. Nowe reguły refundacji pozwalają na odzyskanie pieniędzy wydanych na niemal każdy tytuł w ciągu dwóch tygodni, jeśli tylko grało się w niego przez mniej niż dwie godziny, a produkt nie był modyfikowany czy przekazywany. (Istnieją też ograniczenia dotyczące zwrotów DLC). Czytaj: gdyby Podróż była na

Steamie, mógłbyś ją ukończyć i odzyskać pieniądze. Rozumiemy, że Valve chce dbać o dobro użytkowników – w końcu możesz kupić grę, jeśli twój sprzęt spełnia tylko minimalne wymagania, i nie martwić się, że będzie ona kłatkować, albo wypróbować tytuł czy oddać ten kupiony dla żartu na imprezie – ale co z producentami drobiazgów? W dwie godziny da się przejść mnóstwo gier logicznych, wszystkie Five Nights at Freddy's i część roguelike'ów, a w re-

gulaminie Steamu nie ma ani słowa na temat tego, by dotarcie do napisów końcowych przekreślało szanse na zwrot. Taka sytuacja będzie nieopłacalna dla wielu producentów, więc wcale nie wykluczamy tego, że Valve zmieni zdanie albo przynajmniej zmodyfikuje zasady tak, aby wilk był syty i owca cała. Co ciekawe, refundacje nie obejmują filmów, więc nie wiemy, dlaczego można oddać np. Life Is Strange.

store.steampowered.com

Mobilne

Fallen London

iOS Poprzednik Sunless Sea, czyli darmowa gra tekstowa Fallen London, jeszcze w tym roku doczeka się premiery na sprzęcie Apple'a. W gotyckich dzielnicach podziemnego Upadłego Londynu czekają na ciebie handel, intrygi, możliwość rozwoju bohatera i mikropłatności wynikające z przeglądarkowego charakteru gry.

www.fallenlondon.storynexus.com

Brothers: A Tale of Two Sons

And iOS Uwagę graczy na E3 skupiły głównie wersje na nowe konsole, ale 505 Games poinformowało, że baśniowa platformówka logiczna zmierza również na sprzęt mobilny. Na Google Play i do AppStore'a trafi później niż na duże platformy, jakoś w okolicach Gwiazdki. Recenzja wersji pecetowej w CDA 10/2013.

brothersthegame.com

Star Wars: Uprising

And iOS WP Disney sprzymierzył się z Lucas-filmem oraz mobilnym studiem Kabam i tworzą erpega (jak twierdzi jeden z autorów, „dungeon crawlera”) F2P w uniwersum Gwiezdnych Wojen, fabularnie osadzonego po wydarzeniach z „Powrotu Jedi”. Premiera tej koprodukcji jesienią, beta wkrótce. Mikrotransakcje gratis.

playstarwarsuprising.com

Lara Croft GO

Hitman GO wyrwał enkiemu z życia parę godzin w autobusach i mamy nadzieję, że Lara na smartfony będzie jeszcze lepsza. Należy się spodziewać przygodowo-logicznego miksu i raczej prostych zagadek. Nie wiadomo jeszcze, kiedy i na jakie wydanie platformy, ale obstawiamy, jak w przypadku Agenta 47, Androida i iOS-a.

www.square-enix.com

The Elder Scrolls Legends

PC iOS Moby są już passé. Bethesda postanowiła podążać za ostatnim branżowym trendem i wzorem Blizzarda wydać kartiankę free-to-play. The Elder Scrolls Legends – z bohaterami znanymi z hitowej serii erpegów – mają zadebiutować w tym roku.

www.bethsoft.com**The Walking Dead: Michonne**

PC PS3 PS4 X360 XBO And iOS Interaktywne filmy o zombie to dla Telltale żyła złota. Nic dziwnego, że studio zapowiedziało kolejne – trzyczęściową miniserię z Michonne, uzbrojoną w katana bohaterką z komiksu Kirkmana (i serialu, ale na tym twórcy się nie wzorują). Premiera jesienią.

www.telltalegames.com**Otwarcie World of Warships**

PC Pod koniec czerwca rusza otwarta beta World of Warships – de facto Czołgów na morzu, które już we wcześniejszej wersji zdobyły serca również tych, co w WoT-a nie grają: Berlina i enkiego. Kiedy premiera tych wodnych starć, Wargaming wciąż nie zdradził.

www.worldofwarships.eu**Nowe RPG Square Enix**

BIZ Square Enix zapowiedział Project Setsuna – konsolowego erpega, którego zajął w marcu. Tytuł powstaje nakładem pracy wewnętrznego studia Tokyo RPG Factory, zadebiutuje w następnym roku i będzie to całkiem nowa marka, a więc żadne sequele i rimejki nie wchodzą w grę.

www.square-enix.com

Poradnik gracza League of Legends

CDA Zapraszamy do lektury naszego nieoficjalnego poradnika do League of Legends! To 148 bogato ilustrowanych stron, na których znajdziecie przystępny opis podstaw gry, poradniki do wszystkich map i trybów oraz katalog 125 czempionów (z Ekko włącznie) – wraz z ich umiejętnościami i trikami. Świetnie sprawdza się jako źródło dodatkowej wiedzy o grze, podręczna ściągą podczas wyboru bohatera lub – po wycięciu – zbiór miniplakatów z czempionami do powieszenia sobie nad biurkiem. Cena: 14,99 zł. Szukajcie w kioskach i salonach prasowych!

www.facebook.com/lolmag

Kod Ilvessuo

PC X360 Antti Ilvessuo, reżyser Trials i Trials Evolution, minął się chyba z powołaniem – jego zagadki ukryte w grach stopniem trudności i rozmachem zostawiają w tyle nawet nasze przecieki. Rozszyfrowanie tajemniczych tabliczek z tekstem z Evolution wiedzie do wskazówki na temat sekretnej manewru i ukrytej piosenki, a ona zaś do strony, na której pod koniec 2013 roku zaczęły się pojawiać tajemnicze obrazki. Ta zagadka ujawniła cztery miejsca na świecie (San Francisco, Bath, Helsinki i Sydney), w których schowano dalsze wskazówki. Ostatecznie fani odnaleźli skrzyneczki z kluczami i wiadomość o tym, że jeden z tych kluczy otworzy skrytkę pod wieżą Eiffa w pierwszą sobotę sierpnia... 2113 roku. Ilvessuo ponoć dokonał stosownych przygotowań i za niecałe sto lat ktoś faktycznie pojawi się tam ze skarbem. Jesteśmy pod wrażeniem. Twoja kolej, Ghost!

www.redlynx.com

4

miliony kopii nowego Wiedźmina rozeszły się w ciągu dwóch tygodni od premiery. Na brodę Geralt!

www.cdprojekt.com

Dota 2 odrodzona

PC Gratka dla fanów Moby od Valve. Dota 2 Reborn to zupełnie nowy, oparty na Source 2 rozdział w historii gry. Gracze znajdą w nim poprawioną optymalizację dla laptopów, Maców i Linuksa, narzędzia modderskie do tworzenia własnych trybów gry, inny interfejs, implementację Source Filmakera, ułatwienia przy szukaniu ekipy do gry i całą masę innych fryk-sów (np. graf obrazujący styl gry), które sprawiły, że fora fanów LoL-a zawrzały z zazdrości. Beta nowej Doty 2 jest już dostępna i zawiera wszystko to, co obecna wersja, z wyłączeniem rozgrywek rankingowych.

www.dota2.com

Twitch banuje gry dla dorosłych

BIZ Włodarze Twitcha postanowili spłaszczyć uznaniową do tej pory politykę dotyczącą streamowania gier opatrzoną przez działającą w USA i Kanadzie organizację ESRB etykietką AO (adults only, czyli tylko dla dorosłych). Teraz jest ono całkowicie zakazane, chyba że streamuje się tytuł w wersji Mature, jeśli taka istnieje, a więc nieco ugrzecznionej. Już wcześniej metka AO była niejako banem na dystrybucję – teraz robienie takich tytułów wydaje się w ogóle nieopłacalne. Co ciekawe, nowy regulamin wszedł w życie chwilę przed premierą oznaczonego jako AO Hatred.

blog.twitch.tv

REKLAMA

CHCESZ STWORZYĆ COŚ, CO PORWIE MILIONY?

Dołącz do nas i wykorzystaj swój potencjał tworząc najwyższej jakości gry na urządzenia mobilne.

VG

VIVID GAMES

Sprawdź, kogo szukamy na www.vividgames.pl



Sequel Hatoful Boyfriend

PC PS4 PSV Mediatonic zabrało się – wraz z Devolver Digital – do remake'u Holiday Star, sequeła Hatoful Boyfriend, czyli japońskiego symulatora randek z gołębiami. Nowa odsłona trafi na Zachód jesienią, a na horyzoncie są też wersje „jedyńki” na PS4 i PSV planowane na lato.

www.devolverdigital.com



Jotun

PC Thunder Lotus Games uderzyło w mitologię nordycką i trudno uciec od porównań z Banner Sagą. Wikińska wojowniczką nie trafiła do Walhalli, więc pragnie zaimponować bogom w walce, a w międzyczasie eksploruje i rozwiązuje zagadki. Projekt na Greenlight, premiera we wrześniu.

www.jotungame.com

NA POBOCZU

Łapie stopa: 9kier

Oczy całej branży zwrócone były w kierunku pokazów na E3, ale również przed targami trochę się działo. Zebrałam dla was do kupy najciekawsze projekty.



Perception

PC Skąd niewidoma kobieta umie posługiwać się echolokacją? Nie wiemy. Ani dlaczego wystarczy jakikolwiek dźwięk, by odsłonić fragment pomieszczenia niemający z nim nic wspólnego. W swój projekt wierzy za to studio The Deep End Games, a że to utalentowana ekipa – większość pracowników maczała palce w jakimś BioShocku, a w zbiorowym portfolio są też Dead Space czy Just Cause 3 – mam nadzieję na dobry, klasyczny horror o nawiedzonym domu. Oby tylko nie opierał się, jak zwiastun, głównie na jump scare'ach. W chwili oddania pisma do druku twórcy Perception ciągną jeszcze Kickstartera, ale niewiele im brakuje, poza tym „mają plan zapasowy”. Premiera w 2016 na PC, konsole niewykluczone.

www.thedeependgames.com



Bios

PC Trójka dawnych pracowników Ubisoftu i Eidosu połączyła siły pod szyldem studia PIXYUL, tworząc Bios, grę z gatunku RFPS – wyścigową strzelankę, w której wprawdzie nie strzelasz z kokpitu, ale gra śmiga na Unreal Engine 4, a ty musisz jak najszybciej eliminować cele. Jeśli chciałbyś ograć tytuł przed premierą (na razie bez daty), masz na to szansę w steamowym wczesnym dostępie. Warto pamiętać, że od dłuższego czasu w produkcji jest też ReRoll, który zresztą znacznie bardziej do mnie przemawia – to action RPG w klimacie postapo, w którym czas i pogoda w takim Montrealu będą synchronizowane z tym, co ma miejsce w prawdziwym świecie.

www.pixyul.com



Quern – Undying Thoughts

PC Będąca w produkcji pierwszoosobowa przygodówka Zadbox jest czymś, co może przyciągnąć do siebie fanów Mysta magiczno-baśniowym klimatem i klasycznymi zagadkami – od warzenia mikstury w laboratorium alchemicznym, przez rozmaite zawory, pokrętła i szyfry, po odczytywanie tajemniczych symboli w blasku wielkich kryształów. Wygląda na to, że pierwszoosobowa eksploracja wyspy Quern, na której uwięziony jest bohater, nie będzie liniowa. Wiedzę na temat krainy będzie mógł czerpać zarówno z listów, którymi „mówi” do niego zachęcający do manipulacji otoczeniem profesor, jak i wizji przesyłanych przez stawiającą na neutralność istotę duchową – w pewnym momencie będzie musiał wybrać, któremu ze skonfliktowanych źródeł zaufać. Fabuła planowana jest na 12-14 godzin, twórcy eksperymentują też z Oculussem. Tytuł przedostał się przez sito Greenlighta i w chwili pisania tego newsa ma już połowę wymaganej kwoty na Kickstarterze, więc jest na najlepszej drodze, by zadebiutować w marcu 2016.

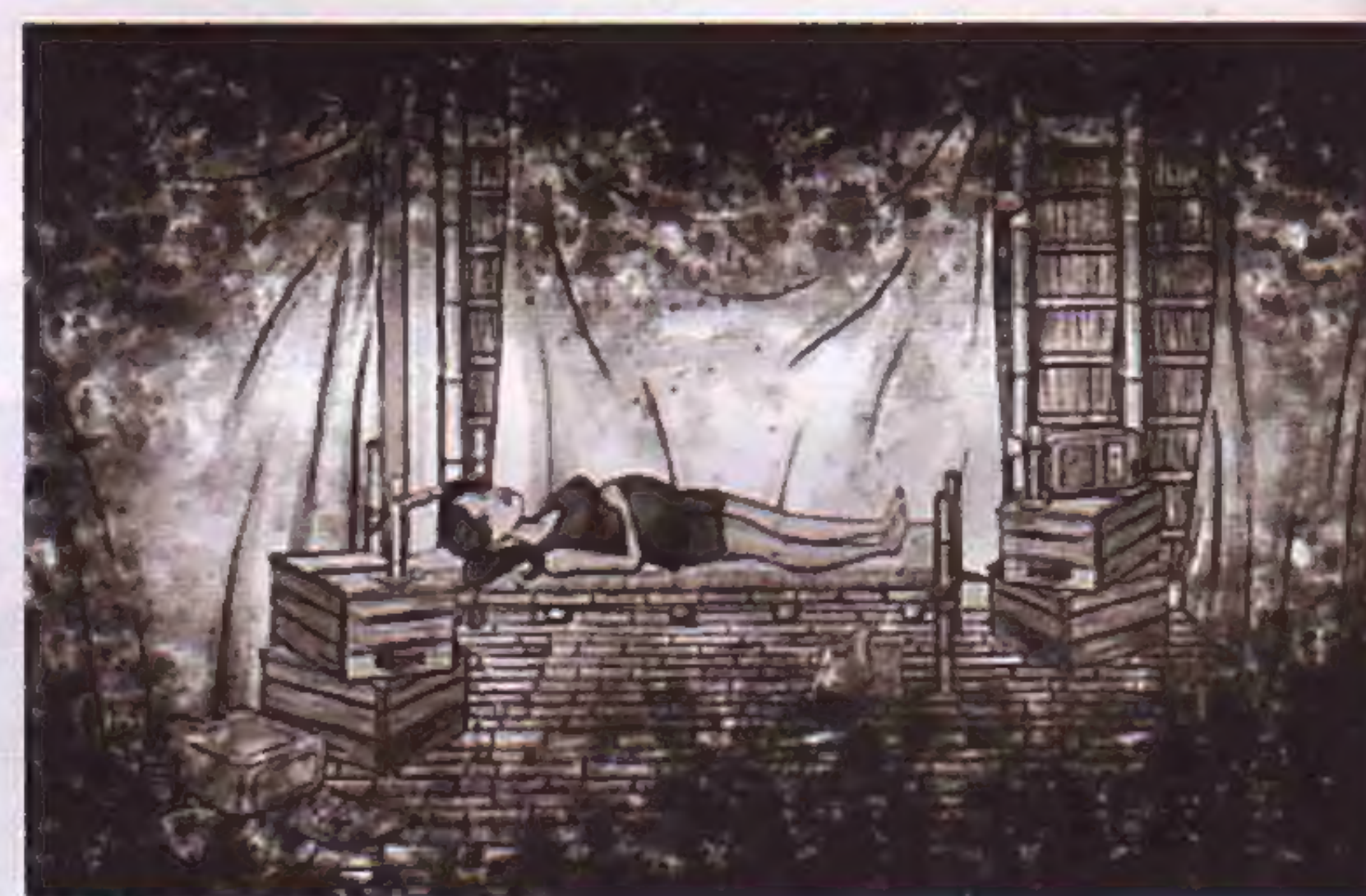
www.querngame.com

Devastated Dreams

PC Pamiętacie ręcznie rysowany Neverending Nightmares, horror, w który developer Matt Gilgenbach wplotł własne doświadczenia zaburzeń obsesyjno-kompulsyjnych? Wygląda na to, że drugi tytuł będzie utrzymany w podobnie ciężkim klimacie. Autor zainspirował się filipińskimi legendami, zwłaszcza kobietą, której w nocy wyrastają skrzydła i która wysysa płody z ciężarnych – właśnie ona stanie się demonem nawiedzającym bohaterkę Devastated Dreams.

Mam nadzieję, że DD będzie lepsze niż NN, bo grając w pierwszą produkcję In-finitap, umierałam z nudów. Kickstarter w lipcu, premiera w 2016.

www.devastateddreams.com



900 000

kopii Lords of the Fallen trafiło do graczy od czasu październikowej premiery, zdradził szef CI Games pod koniec maja. Okazuje się też, że nie ma co liczyć na drugą część przed 2017, a drogi CI Games i odpowiedzialnego za „jedynekę” Deck 13 przynajmniej na razie bardzo się rozeszły.

www.lordsofthefallen.com



Human Resources Machine

PC Trzyosobowe studio Tomorrow Corporation – mające na koncie Little Inferno, w którym chodzi o podpalać różne rzeczy, a jeden z developerów współtworzył cudowne World of Goo – zapowiedziało kolejny projekt.

Tematycznie Human Resources Machine przedstawiać będzie koszmara życia w korporacji: wieczną walkę o awans oraz strach przed postępującą automatyzacją i związanymi z nią redukcjami etatów. W praktyce to gra

logiczna, w której wspinasz się na kolejne szczeble kariery, „programując” pracownika za pomocą coraz większej liczby algorytmów. Premiera planowana jest na koniec lata.

www.tomorrowcorporation.com

Game Days 2015

Zamek Książ, Wałbrzych, 30-31 maja

BIZ Na pierwszą odsłonę Game Days pojechaliśmy aż w piątkę (9kier, Berlin, enki, Ghost i MQc), skuszeni nową imprezą i możliwością odpoczynku na błoniach pięknej warowni. Pogoda dopisała, ludzie różnie – bywało tłumnie, ale głównie wtedy, gdy w okolicy przechodziła jakaś wycieczka. Niemal non stop zapelnione były dobrze wyposażone kąpki z retro sprzętem, gdzie 9kier spędziła większość imprezy, grając w stare Mario na NES-ie oraz sentymentalne platformówki w rodzaju disneyowskiego Aladdina czy Superfoga, a Berlin cisnął w Mega Mana. Oprócz tego w zamku porostawiane były automaty, można też było posłuchać kilku growych wykładów, obejrzeć imponującą gwiazdnowojenną wystawę modeli, pograć w planszówki czy bitewniaki, a nawet pomalować własną figurkę, bo też impreza nie dotyczyła jedynie gier elektronicznych. Sporą popularnością cieszyły się stoiska z HotS-em, Hearthstone-em i grami Techlandu oraz teren przy zamku, gdzie można było m.in. po-

strzelać z łuku. Standardowe zwiedzanie twierdzy z atrakcjami na każdym piętrze było w weekend z Game Days niemożliwe ze względu na „inny kierunek zwiedzania”. Rzeczywiście, od progu ruchem zawiadywał przewodnik, co naszym zdaniem ani kompletnie nie pasowało do charakteru imprezy, ale też na szczęście nie było problemu ze swobodnym szlajaniem się między stoiskami. Mamy jednak nadzieję, że w przypadku następnych odsłon organizatorzy zrezygnują z tego pomysłu.

Fotorelacja



Redakcyjna ekipa była dość łatwa do znalezienia. Nawet jeśli ktoś nie wiedział, jak wyglądamy.

Przynajcie: nigdy nie graliście w kominku!



Oprócz gier na zamku było też dużo nerdowej radości.



LISTA PREMIER

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
LIPIEC	
8 Worms World Party Remastered (akcja)	PC
10 F1 2015 (wyścigi)	PC, PS4, XBO
15 God of War III Remastered (akcja)	PS4
Flame in the Flood, The (survival)	PC
Magic Duels: Origins (karcianka)	PC, XBO, iOS
SIERPIEŃ	
11 Everybody's Gone to the Rapture (przygodowa)	PS4
13 Bedlam (FPS)	PC, PS4, XBO
18 Armikrog (przygodowa)	PC, PS4, Wii U
Shadowrun: Hong Kong (RPG)	PC
WRZESIEŃ	
1 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (akcja)	PS3, PS4, X360, XBO
4 Mad Max (akcja)	PC, PS4, XBO
8 Tearaway Unfolded (platformowa)	PS4
15 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (akcja)	PC
15 PES 2016 (sportowa)	PC, PS3, PS4, X360, XBO
18 Forza Motorsport 6 (wyścigi)	XBO
18 Mighty no. 9 (platformowa)	PC, PS4, XBO
22 Blood Bowl 2 (sportowa/strategiczna)	PC, PS4, XBO
29 Lego Dimensions (akcja)	PS3, PS4, X360, XBO, Wii U
29 Tony Hawk's Pro Skater 5 (sportowa)	PS4, XBO
Adri1ft (survival)	PC, PS4, XBO
Fifa 2016 (sportowa)	PC, PS4, XBO
III KWARTAŁ 2015	
Armello (strategiczna)	PC

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
Beyond Eyes (przygodowa)	PC, XBO
Brothers: A Tale of Two Sons (akcja)	PS4, XBO
Devil's Men, The (przygodowa)	PC
Godzilla (akcja)	PS3, PS4
Human Resource Machine (logiczna)	PC
Hush (akcja)	PC, PS4, XBO, Wii U
Knee Deep (przygodowa)	PC
Lost Dimension (RPG/taktyczna)	PS3, PSV
Mortal Kombat X (bijatyka)	PC, PS3, X360
Screencheat (FPS)	PC
Swindle, The (akcja)	PS3, PS4, PSV, XBO, Wii U
Tembo the Badass Elephant (platformowa)	PC, XBO
Victor Vran (hack'n'slash)	PC
Wasteland 2 (RPG/taktyczna)	PS4, XBO
PAŹDZIERNIK	
13 Rainbow Six: Siege (FPS)	PC, PS4, XBO
16 Tales of Zestiria (RPG)	PC, PS3, PS4
20 Guitar Hero Live (muzyczna)	PS3, PS4, X360, XBO, Wii U
23 Assassin's Creed Syndicate (akcja)	PS4, XBO
27 Halo 5: Guardians (FPS)	XBO
31 Five Night's at Freddy's 4 (survival horror)	PC
Pillars of Eternity: The White March (RPG)	PC
LISTOPAD	
3 Anno 2205 (ekonomiczna)	PC
5 Need for Speed (wyścigi)	PC, PS4, XBO
6 Call of Duty: Black Ops 3 (FPS)	PC, PS4, XBO

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
10 Fallout 4 (RPG)	PC, PS4, XBO
10 Rise of the Tomb Raider (akcja)	X360, XBO
17 The Crew: Wild Run (wyścigi)	PC, PS4, XBO
20 Star Wars Battlefront (FPS)	PC, PS4, XBO
27 TrackMania Turbo (wyścigi)	PC, PS4, XBO
XCOM 2 (strategiczna/taktyczna)	PC
GRUDZIEŃ	
1 Just Cause 3 (akcja)	PC, PS4, XBO
8 Hitman (skradanka)	PC, PS4, XBO
IV KWARTAŁ	
Civilization: Beyond Earth – Rising Tide (strategiczna)	PC
Cossacks 3 (RTS)	PC
Deadly Tower of Monsters, The (akcja)	PC, PS4
Disney Infinity 3.0: Play Without Limits (akcja)	PC, PS3, PS4, X360, XBO, Wii U, And, iOS
Divinity: Original Sin Enhanced Edition (RPG)	PS4, XBO
Final Fantasy VII (RPG)	PS4
Giana Sisters 2 (platformowa)	PS4, XBO, Wii U
Hatoful Boyfriend: Holiday Star (visual novel)	PC, PS4, PSV
King's Quest (przygodowa)	PC, PS3, PS4, X360, XBO
Lego Marvel's Avengers (akcja)	PC, PS3, PS4, X360, XBO, Wii U, 3DS
Tony Hawk's Pro Skater 5 (sportowa)	PS3, X360
Torment: Tides of Numenera (RPG)	PC
Transformers: Devastation (akcja)	PC, PS3, PS4, X360, XBO
Warhammer 40,000: Eternal Crusade (MMORPG)	PC, PS4, XBO

STAR WARS BATTLEFRONT

PC, PS4, XBO | akcja/FPS | DICE | 20 listopada 2015

Po pierwsze: O CHOLERA. Po drugie: O JASNA CHOLERA. Po trzecie: MÓJ BOŻE, NIECH TO JUŻ WYJDZIE. Grałem w Star Wars: Battlefront i spieszę poinformować, że kiedy tylko będzie taka możliwość, wy też musicie. I nie chcę słyszeć żadnych wymówek!

Swoje w kolejce wystąłem, ale warto było – SWB jest dokładnie tą grą o Gwiezdnych Wojnach, w którą chciałem zagrać, kiedy byłem w podstawówce i interesowałem się trylogią Lucasa, a nie dziewczętami. Tworzona przez DICE strzelanina jest spełnieniem marzeń każdego, kto chciał wreszcie dorwać się do gry, która **pozwo-li naprawdę poczuć się jak – na przykład – Rebelianci podczas walki o Hoth.**

Zacząłem jako piechur – biegałem po sporej mapie. Pełno okopów, wzniesień i dużo przestrzeni. Mieliśmy przejąć stacje, które pozwolą wysłać impuls ogluszający AT-AT. Dobiegłem do pierwszej, uruchomiłem urządzenie, po czym musieliśmy utrzymać pozycję wystarczająco długo, by zaczęło działać. Wtedy pojawili się kierowani przez innych dziennikarzy szturmowcy... i, cholera, w przeciwieństwie do klasyki filmowej, trafiali. Padaliśmy jak muchy, oni podobnie, a błyskawiczne respawny pozwalały kontynuować walkę bez przerw – dzięki temu czułem, jakbym był tylko jedną z mrówek służących w potężnej armii. Nie zdążyłem policzyć, ilu nas grało, ale wrażenie miałem, jakby była nas co najmniej setka.

W różnych miejscach mapy rozrzucono power-upy – niektóre pozwalały wystrzelić z wyrzutni rakiet w stronę maszynarii Imperium, inne „przemienić się” w coś, czym można latać. Zacząłem jako pilot X-Winga, ale wleciałem prosto w AT-AT i tyle było z mojej kariery. Potem, już jako pilot snowspeedera, latałem przez kilka minut po mapie, mordując szturmowców i starając się zwrócić uwagę wrogich wojsk, by reszta drużyny mogła spokojnie zająć się punktami kontrolnymi. **Wszystko to śmigało w sześćdziesięciu klatkach, wyglądało pięknie i bardzo, bardzo rzadko przycinało** – wtedy już musiało się na ekranie dziać naprawdę sporo. I jestem mocno zdziwiony, jak to możliwe, że grałem na PS4, które do tej pory na wystarczająco mocną konsolę, by coś takiego udźwignąć, nie wyglądało.

Drugim trybem, który miałem okazję przetestować, była zwykła horda, którą DICE chwaliło się na konferencji Sony. Razem z dziennikarzem, z którym porozumieć się niestety nie dało, musieliśmy odeprzeć sześć fal szturmowców – w pełnej wersji będzie ich kilkanaście. Biegaliśmy po Tatooine, bawiliśmy się jetpackami (niestety

▶ Hoth w grze wygląda lepiej niż w oryginale.



kolizje na skałach działały dość słabo i bardziej przydawało się to do przeskakiwania szybko po linii prostej niż wspinania się gdziekolwiek), broniliśmy konkretnych miejsc na mapie i staraliśmy się przeżyć. Nie było łatwo: dzielony ekran i dzielona pula żyć (dodatkowe dało się znaleźć tu i tam) sprawiały, że dobrze byłoby grać wspólnie i wymyślać jakąś sensowną taktykę, a nie biec na pałę, czym się niestety zajmowaliśmy, kiedy nie mogliśmy się dogadać. Ale mimo to **bawiłem się przy tym świetnie**: oczywiście było mniej spektakularne niż Hoth, ale tak dawno nie miałem do czynienia z dobrze zrealizowanym split screenem, że chyba się po prostu stęskniłem za tym pomysłem na rozgrywkę i przyjąłbym wszystko.

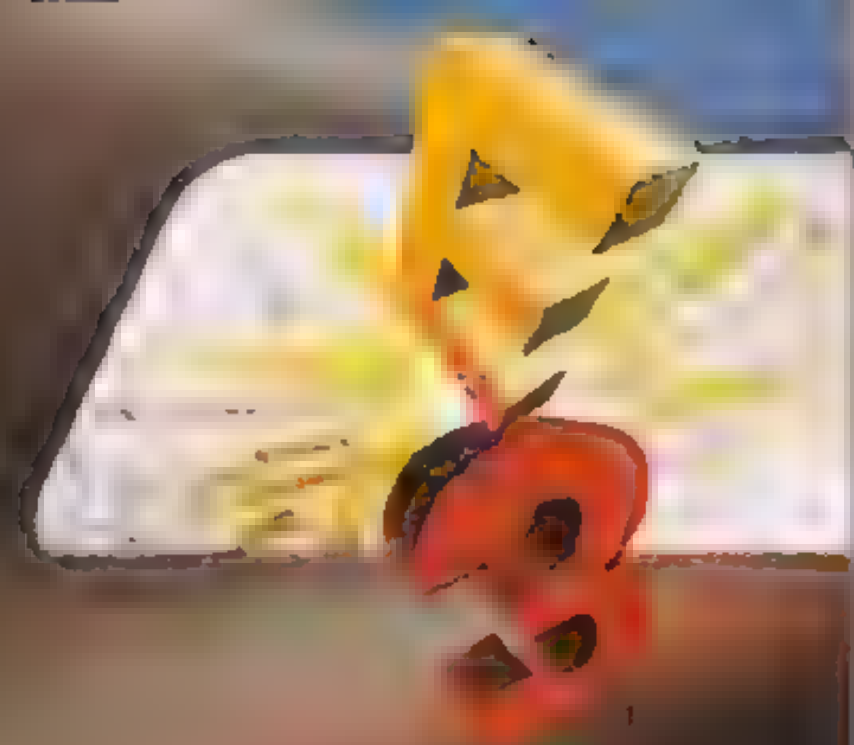
Battlefront to coś, co każdy fan „Gwiezdnych Wojen” mieć musi: nie wiemy jeszcze na temat tej gry wszystkiego (nie znamy map, które pojawią się w pełnej wersji, nie mamy informacji na temat roli Jedi w walkach), ale przecież każdy z nas marzył kiedyś o tym, żeby obwisać nogi AT-AT i powalić go na ziemię, nie? W trakcie mojej prezentacji nikomu niestety się nie udało, ale na pewno po premierze spróbuję. Cholera, dawno nie byłem tak zainteresowany sieciową strzelaniną (w której podobno pojawi się jakiś single oparty na misjach, ale kogo to obchodzi, kiedy multi wygląda tak dobrze...), ale też żadna poza QL nie dała mi tyle czystej radości z grania. Nie wiem, ile w tym odzywiającej się niespodziewanie nostalgii, ale reakcje wszystkich dookoła pozwalają mi wierzyć, że niewiele po prostu zapowiada się nam ŚWIETNA gra. [Berlin]

Battlefront w liczbach

Na 12 multiplayerowych mapach dostępnych w dniu premiery grać będzie mogło jednocześnie do 40 osób, a każdy zdecyduje, czy woli akcję z perspektywy pierwszej, czy trzeciej osoby. Niechętni do zabawy w sieci będą mogli powalczyć np. w 2-osobowych drużynach na dzielonym ekranie, wykonując specjalnie do tego przygotowane misje – żadnej kampanii niestety w Battlefrontie nie znajdą.

▶ Niech cię nie zwiedzi jego wygląd. Każdy zwierzak lubi, gdy się go podrapie po brzuszku. Np. mieczem świetlnym.





► W końcu możliwe ma być tworzenie pancerzy warstwowych.

FALLOUT 4

PC, PS4, XBO | RPG | Bethesda Softworks | 10 listopada 2015

Na dobrą sprawę tegoroczne E3 dla mnie skończyły się, zanim się jeszcze zaczęły – na dwa dni przed otwarciem bram Los Angeles Convention Center. Już przecież 14 czerwca Bethesda w trakcie swej konferencji prasowej potwierdziła Fallouta 4 i okazało się, że wojna, wojna się jednak zmienia.

Fallout 4 fabularnie rozgrywa się ponownie na wschodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych, dla odmiany w okolicach Bostonu. Rozpoczyna się na moment przed wybuchem wojny nuklearnej – w sam raz, by gracz zdążył stworzyć swoją postać (płeć standardowo do wyboru), tym razem jednak bez suwaczków, lecz płynnie rzeźbiąc ją w czasie rzeczywistym. Po raz pierwszy też w dziejach serii, co poniekąd oznacza koniec całej epoki, **bohater lub bohaterka nie będą niemi**. W parę chwil po tym jednak, jak dokonamy ostatecznego mistrzowskiego szlifów fizycznej sylwetki, spadną bomby. Nasz bohater (przyjmijmy, że to facet) wraz z rodziną ucieknie do pobliskiej Krypty 111, ale nim zdążą się w niej skryć, dopadnie ich fala uderzeniowa wybuchu. Wyłoni się z niej – ciekawe – po 200 latach jako Jedyny Ocalały i poznanie przebiegu zdarzeń, które doprowadziły do takiego stanu, ma być jednym z głównych haczyków fabuły gry.

Kolejnym wabikiem na graczy ma być **ogrom** (jeden z producentów gra już rzekomo 400 godzin i wciąż odkrywa nowości), jak również uszczegółowienie świata. Dbłość o szczegóły widać nawet w samym zwiastunie i pozostaje tylko mieć nadzieję, że nie będzie to bogactwo pozorne jak w The Elder Scrolls Online. Pojawiają się lokacje wcześniej niedostępne w grach serii, choćby kamieniołom, ale także bagna (prawdziwym bagnem był Fallout: Brotherhood of Steel na PS2 i Xboksa) i... sporo więcej kolorów. Weterani zdążyli już zresztą zamaniastować swoje niezadowolenie z tego powodu, ja jednak wciąż mam dreszcze na wspomnienie brązowo-brązowych Stołecznych Pustkowi (i schrzaniętego zakończenia „trójki”, bo przecież był tam ze mną odporny na promieniowanie Fawkes) i wprowadzenie barw w świat gry witam z otwartymi ramionami. W dodatku **nowy Fallout stworzony jest w oparciu o zmodernizowaną wersję Creation Engine** i zawiera nie tylko zjawiskowe dynamiczne oświetlenie wolumetryczne, ale także inny model fizyki obiektów, dopuszczający częściowe niszczenie obiektów, a nawet scenerii!

Niezwykle ważny będzie też zupełnie **nowy, niemal minecraftowy crafting**. Stanowi krok naprzód nawet wobec New Vegas, pozwalając nie tylko modyfikować i okazjonalnie tworzyć broń (łącznie w grze ma być 50 rodzajów broni i ok. 700 modyfikacji do nich), ale także pancerze. Istnieć ma przy tym w końcu warstwowość pancerza i...



► Pojawiają się nowe typy pancerzy wspomaganych, ale także deathclawów.

silniki odrzutowe (!), zwiększające mobilność tytanów zakutych w pancerze wspomaganie. W pewnym sensie też do craftingu pasuje opcja tworzenia, jak w Skyrimie, budynków, a nawet całego osiedla, które może stać się bezpieczną przystanią dla postaci niezależnych. Z tej okazji usprawniona zostanie formuła interakcji z nimi, złudzeniu realizmu zaś posłużą dynamiczne dialogi pomiędzy NPC-ami. **Powróci też Bractwo Stali i pojawi się masa nowych przeciwników, od bloodbugów, po androidy**. W walce z nimi pomoże po raz kolejny VATS, spowalniając upływ czasu i automatyzując trafienia. Naturalnie jak zwykle za całą mechaniką gry stać ma system SPECIAL i da się grać jak w poprzednim tyśiącleciu na analogowych czternastkach w prawdziwe, prawie turowe RPG.

Warto wreszcie zauważyć, że w wersji na Xboksa One po raz pierwszy w historii konsol istnieć ma wsparcie dla modderów (jak również dodatkowy bonus w postaci pełnego Fallouta 3). Najpewniej adaptowane będą najlepsze modyfikacje z PC, ale jest to precedens, z którego pewnie chętnie skorzystają także twórcy konsolowych World of Tanks. Premiera Fallouta 4 – dzięki bogom za krótki marketing – już 10 listopada. [g.]

Pip-Boy w komórce

Aplikacje towarzyszące wyszły już wprawdzie z mody (widać po konferencji Ubisoftu, który dla odmiany nie pokazał ani jednej), ale ta z Fallouta 4 to będzie hit! To dlatego, że zmieni smartfona czy tablet w Pip-Boya, który nie tylko pomoże w grze, ale także zaproponuje własne falloutowe minigierki. Warto też wspomnieć, że do Edycji Kolekcjonerskiej za jakieś 600 zł minimum dodawana będzie replika obudowy Pip-Boya na rękę, w której zmieści się smartfon. Stylowo, nie?



► Dogmeat tym razem nie będzie w stanie zginąć.

DOOM

PC, PS4, XBO | FPS | id Software | data nieznana

Kolejny Doom jest nową wizją kultowej gry – i to nie byle jakiej, bo fundamentu, na jakim budowano niemal wszystko, w czym widać broń w okolicach środka ekranu.

Trudno mi wyobrazić sobie ludzi, którzy byliby pewni siebie na tyle, by rzeczywiście się takiego zadania podjąć – i trochę szkoda, że szaleńcy jednak się znaleźli, bo niezależnie od tego, jak dobrą produkcję ostatecznie stworzą, i tak będzie porównywana do czegoś, z czym rywalizować się po prostu nie da. Rzucone w zeszłym roku podczas Quakeconu słowo teraz rzeczywiście stało się ciałem i wszyscy możemy zobaczyć, a co za tym idzie – ocenić, jak się ten tworzony w mękach przez wiele lat Doom prezentuje. **Niestety – na razie – zapowiada się na to, że starania ekipy z id Software (ale już bez Carmacka i Romero oczywiście) do pięt legendzie nie będą dorastać.**

Wszystko dlatego, że „nowa wizja” ciągnie kamień milowy pecetowych, szybkich, klasycznych FPS-ów w stronę typowego, konsolowego pif-paf, które prędkość i oldskul co najwyżej dobrze imituje. Już sam fakt, że prezentowane na E3 demo ogrywane było na padzie, mówi o tej grze bardzo, bardzo dużo – ale niewiele dobrego. Bo, owszem, prędkość poruszania się gracza w stosunku do konkurencji podkrecono – ale co z tego, skoro nie jest związane z koniecznością tańczenia między wrogami (bo sterując analogami, nie da się

go na satysfakcjonującym poziomie osiągnąć)? Owszem – dostaniemy do dyspozycji sporo broni, ale co z tego, skoro zwolnienie podczas przerzucania się między nimi rozbija dynamikę starć? Owszem: będzie brutalnie i widowiskowo, ale co z tego, skoro jest to przemoc przerysowana tak bardzo, że już po półgodzinnej prezentacji zrobiła się nudna?

Pierwsze gameplaye z DooMa zostawiają graczy z niedosytem i niekończącą się liczbą pytań, na które odpowiedzi nie dostaniemy, dopóki sami w niego wreszcie nie zagramy. Nie wiemy chociażby, w jaki sposób działać będą w rozgrywce finishery: rozbijające tempo strzelanin animacje masakrowania przeciwników, które sprawiają przy okazji, że wypadają z nich apteczki. Na razie wyglądają jak niepotrzebna przeszkadzajka przygotowana pod amerykańską publiczność – szczególnie kiedy mamy do czynienia z piłą mechaniczną, którą morduje się na dwa sposoby i z której pewnie dwa razy w trakcie gry się skorzysta.

Pierwszy fragment pokazu – misja w bazie wojskowej – był korytarzykowym FPS-em. Ucieszył mnie trochę podwójny skok, ale na niewiele mógł się przydać w tak zamkniętych, ograniczonych lokacjach. Mało przydatny wydawał się też sprint, bo nie było po co biegać. Wrogów na ekranie było niewiele, a dodatkowo sprawiali wrażenie, jakby celowo nie chcieli w nic trafić. „Quest” oparty na wyrwaniu trupowi ręki, by za jej pomocą otworzyć zamek skanujący odcisk dłoni, był zabawny, ale nie rozumiem, dlaczego miałby mnie interesować, skoro stary Doom nie potrzebował questów w ogóle. Druga część pokazu, rozgrywająca się w piekle, wyglądała trochę lepiej. Dynamiczniej, szybciej, ale przy tym niezwykle... prostacko.

► Juchy po kolana, emocji po kostki.



Brak kreatywnego rozstawienia wrogów, żadnych zaskoczeń w konstrukcji mapy – ot, typowy „oldschool”, który przejawia się w noszonym przy sobie arsenale (wracają wszyscy starzy znajomi) i automatycznym podnoszeniu apteczek i amunicji po wejściu na nie, ale praktycznie niczym więcej.

Oczywiście lepszy jakikolwiek, nawet chociaż trochę inspirowany oryginałem Doom, niż żaden. Ale nie mogę się nadziwić bezczelności Bethesdy, która zdecydowała się nie dodawać „czwórki” do tytułu, a tym samym postawiła przed id Software zadanie praktycznie niemożliwe do wykonania: wciągnięcie w nowoczesne realia czegoś, co już dawno temu było niemal doskonałe. **Teraz widzę tylko klejone bez pomysłu levele, stawiające bardziej na atmosferę niż inteligentną rzeź wymagającą skilla, i mam wrażenie, że zamiast odrestaurowanej legendy oglądam budżetową strzelaninę zmieszaną z Brutal Doomem.** Czyli popularnym modem do oryginału, który podkreca ilość flaków na ścianach zamiast kreatywnie rozwijać rozgrywkę. Dlaczego gra firmy, która powinna dyktować tempo reszcie branży, próbuje wyglądać jak rozwinięcie fanowskiej modyfikacji?

W jednym z internetowych słowników „doom” oznacza „fatum” albo „zagładę”. Wychodząc z konferencji Bethesdy, miałem ochotę zgłosić tam jeszcze jedno znaczenie – kompromis. Naprawdę dawno nie widziałem gry usiłującej przed premierą wywołać tak wielkie „wow”, a zasługującej co najwyżej na potężne „meh”.

[Berlin]

Snapmap

Scena modów do DooMa – tego starego, klasycznego – jest prężna i potężna, a znaleźć można na niej masę perełek. Prawdopodobnie sprawy będą miały się podobnie też po premierze nowej części, do której dostępne będzie narzędzie Snapmap: edytor poziomów, który pozwoli nie tylko układać w bardzo prosty sposób korytarze, ale też zmieniać logikę gry, co może zaowocować zupełnie nowymi odmianami rozgrywki. Podczas prezentacji zobaczyliśmy np. sklejoną na szybko tryb hordy.

► Kaka demona!



RYAN GOSLING dostaje wszystko, czego chce

Dwa lata temu Ryan Gosling, u szczytu swojej popularności, zapowiedział przerwę w aktorstwie. W tym czasie zrealizował swoje marzenie - napisał scenariusz, nakręcił swój autorski film pt. „Lost River” i został ojcem.

Na ten debiut reżyserski czekali wszyscy. Nie tylko dlatego, że za kamerą stanął jeden z najpopularniejszych aktorów na świecie, ale również dlatego, że nazwisko Goslinga przyciągnęło do tej produkcji największe sławy Hollywood. W projekt zaangażowali się producenci „Drive” oraz kompozytor kultowej muzyki do tego filmu Johnny Jewel. Z kolei autorem zdjęć był operator wizjonerskiego „Spring Breakers”.

Ryan Gosling przyznaje, że przeniósł na ekran swoje obsesje, pragnienia, wspomnienia z dzieciństwa. Powód, dla którego chciał nakręcić „Lost River” jest prosty - chciałem zobaczyć ten film - powiedział Gosling. Co ciekawe w filmie pojawiła się jego partnerka Eva Mendes, która na prośbę reżysera wystąpiła nie tylko w zmysłowym tańcu, ale również w krwawych scenach... Nie można tego przegapić!

„Lost River” wejdzie do polskich kin 10 lipca.

Lost River

W KINACH OD 10 lipca

FOR HONOR

PC, PS4, XBO | akcja | Ubisoft | 2016

Kto by pomyślał, że niepozorny mod do Warcrafta sprzed wielu lat robi największe trzęsienie ziemi w growej branży i wyznaczy kierunek na wiele kolejnych lat. Wszyscy mają swoją Mobę – na szczęście niektórzy do tematu podchodzą ze świeżymi pomysłami.

Słowo „świeżość” nie jest do końca adekwatne w przypadku For Honor, bo o wiele można podejrzewać średniowiecznych zakutych w zbroje rycerzy, ale higiena na pewno nie jest jedną z ich przewin. Przyznam się jednak, że zaliczenie tej gry do gatunku MOBA jest tyleż łatwe, co deprecjonujące. Niech ci, którzy na brzmienie słów „League of Legends” krzywią się z niesmakiem, jeszcze nie uciekają. Tu mamy do czynienia z tytułem dla dużych chłopców, który czerpie z wielu różnych schematów, tworząc mieszankę efektowną i obiecującą.

Jak na razie twórcy przedstawili For Honor jako **taktyczną bijatykę „shooter, w którym zamiast broni palnej są miecze”**. Z multiplayer online battle areny mamy za to podział na dwie drużyny po czterech wojów (ekipy pochodzą z różnych środowisk: będą rycerze, wikingowie i samurajowie) i zadania polegające na przejmowaniu punktów na mapie. Żeby zachować atmosferę prawdziwej wojny w starym stylu, lokacje wypełniane są także przez „minio-

nów”, czyli sterowane przez AI mięso armatnie. Nie stanowi ono zwykle wyzwania, ale pełni funkcję blokady (trzeba się przez nie przedrzeć, by dotrzeć do celu, a to trochę trwa) i... dostarcza ogromnych ilości skoncentrowanej satysfakcji. Sieczenie wrogów, którzy nie są w stanie blokować ciosów, to zabawa przypominająca nieco cykl Dynasty Warriors, ale przez osadzenie w rycerskich klimatach ja czułem się raczej niczym Podbięta, który swoim Zerwikapturem wypełnia ślubowanie raz za razem (dla nieobeznanych z Sienkiewiczowską klasyką: jednym ruchem miecza dekapituje trzech wrogów).

Model walki jest prosty w podstawach, ale wystarczająco głęboki, by dało się z niego wyciągnąć więcej niż rozgrywane na wyścigi QTE. Wroga zaatakować można z pięciu stron, on może też z tyłu blokować. Jeśli idealnie przełamię wyprowadzany cios (co absolutnie nie jest łatwe!), ma szansę przejść od razu do kontry. Choć podstawowe ataki są tylko dwa (szybki i mocny), to można je łączyć w serie. Nie nazwę ich kombosami, bo zwykle da się je ukończyć blokiem. W przeciwieństwie do innych podobnych gier główną rolę odgrywa pasek energii, staminy nie ma wcale. Nie jest jednak potrzebna, bo zakuci w zbroje rycerze dzierżący ciężki oręż to nie zwinne wiewiórki, więc każde złożenie się do ciosu i tak trwa na



Na plasterki, ku chwale Hegemona!

tyle długo, że można uwierzyć, iż część tego czasu wykorzystywana jest na wypoczynek.

Kluczem do zwycięstwa jest dobre zgranie, bez komunikacji głosowej w drużynie ani rusz. Gdy dwóch rycerzy złapie w kleszcze jednego przeciwnika, nie ma on szans, choćby nie wiem jakim refleksem się wykazywał. Jedynym słusznym manewrem w takim przypadku jest czmychnięcie do grupy znajomych. Rycerskość rycerskością, ale martwe mięso w puszcze jest dobre tylko dla biwakowiczów...

Najważniejsze czynności są punktowane (oprócz walki dostaje się też co nieco za zdobywanie obszarów i ich utrzymywanie), a gra nabiera rumieńców wtedy, kiedy jedna z drużyn przekracza barierę tysiąca. Wtedy wyłączane są respawny i koniec następuje, gdy ani jeden przeciwnik nie zostaje na planszy.

For Honor nie zrobił takiego zamieszania jak zapowiadane przez Ubi na E3 gry z ostatnich lat, ale w przeciwieństwie do nich po pierwsze na pewno zostanie wydany, a po drugie – już da się w niego grać na konsolach, więc nie grozi mu też downgrade graficzny. Złośliwości na bok, czekam i będę grał!

[MQC]

Single

Na razie twórcy pozwolili pograć tylko w trybie multi, ale prace nad kampanią singlową trwają. Nie należy spodziewać się tu konkurencji dla Kingdom Come: Deliverance, ale nawet prosta walka z botami to też coś, czym nie pogardzę.

Spalony! Nie ma gola!

SHADOW WARRIOR 2

PC, PS4, XBO | FPS | Flying Wild Hog | 2016

Do tej pory nie chce mi się w to wierzyć, więc strzelę prosto z mostu: Shadow Warrior 2 zapowiada się o wiele ciekawiej niż nowy Doom. Powtórzę: tworzona w Warszawie strzelanina wygląda na produkcję bardziej interesującą w rozgrywce niż klejony od przynajmniej pięciu lat projekt finansowany przez Bethesda. I nie – nie żartuję.

Więcej, lepiej, ciekawiej – tymi trzema słowami można podsumować Shadow Warriora z dwójką w tytule. Jeżeli graliście w „jedynekę”, to już prawdopodobnie podskoczyliście z radości. Jeżeli nie graliście, to zagrajcie, a jeżeli z jakiegoś powodu od pierwszej części się odbiliście, to czekajcie cierpliwie. Numer dwa zapowiada się na coś pod każdym względem lepszego.

Jedną z rewolucji w rozgrywce jest chociażby **otwarty świat**, czyli naprawdę spore mapy, które pozwalają podejść do napotkanych problemów na różne sposoby. I mówię całkiem dosłownie: zamiast tłuc się po mordach z czymś, co może nas bezlitośnie zamordować jednym ruchem ręki, możemy spróbować przejść bokiem. A jest po czym chodzić, bo udostępniono nam nareszcie, chociażby, dachy. Wang może się wspinać, może dashować w powietrzu, może podwójnie skakać – a jego ruchy nie są ograniczone przez żaden pasek staminy i nie ma opcji, żeby zabił się, spadając na twarz z dowolnej wysokości. Świetnie patrzyło się

więc na goniące go po budynkach potwory – jeszcze lepiej patrzyło się na to, jak spadają na ulice poszatkowane na kawałeczki.

Jak twórcy radośnie mi oznajmili, mają w grze 70 broni, których działanie modyfikuje się znajdującymi tu i ówdzie (na przykład we flakach jakiegoś minibossa) kryształami. Pozwalają dodać m.in. obrażenia od lodu, co umożliwia zamrażanie i spowalnianie wrogów, ale i przeróżne inne rzeczy pokroju większych obrażeń kosztem celności. To modyfikatory, które przerzucamy sobie między broniąmi zgodnie z własnym widzimisię. A przerzucać jest po co, bo do ubicia dostaniemy **40 rodzajów przeciwników** i każdy z nich (poza humanoidami) ma z trzy wariacje – mogą mutować, np. wybuchając i zmieniając formę na jakieś inne paskudztwo. Jest więc bardzo wesoło, bardzo miło i bardzo przyjemnie. Szczególnie kiedy odetniesz komuś rękę wielkim shurikenem. Albo odrąbisz nogę kataną. Albo łeb – szponami pokroju tych, którymi ciachał Wolverine.

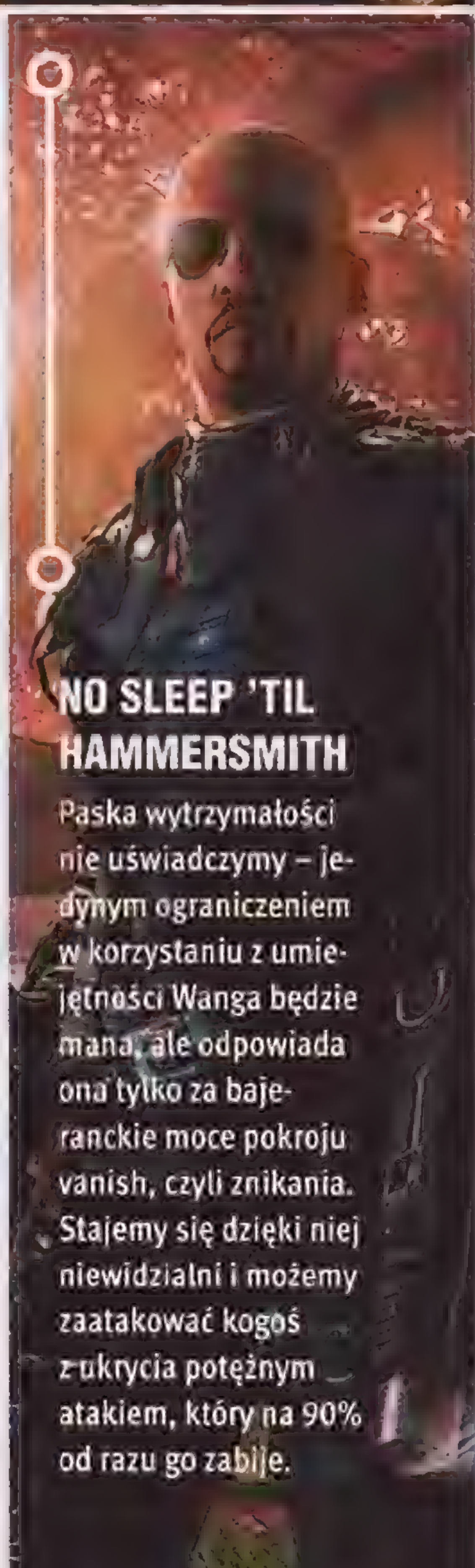
Interesującym pomysłem jest losowe generowanie fragmentów poziomów – ale nie bójcie się, ludzie z Flying Wild Hog należą do tych rozsądnych i nie mają ochoty proceduralnie generować całej mapy. Przygotowali po prostu specjalne „klocki”, które w różnych miejscach mogą – ale nie muszą – wymienić się z innymi. Czyli tam, gdzie przy twoim poprzednim podejściu była rzeka, teraz będzie np. ogromna pagoda. Innym razem tam, gdzie była pagoda,



► Będzie! Się! Działo! Niech się Doom schowa!

może pojawić się kilka ładnych domków. I tak dalej, i tym podobne, a wszystko to w formie elementów, które – jak zapewniają twórcy – mają sens i zostały przygotowane tak, by zabawę wymagającym urozmaicały, a nie psuły.

Jeżeli widzieliście udostępniony w trakcie E3 teaser i gameplay, to wiecie też pewnie, że gotowy będzie co-op dla czterech graczy. I wygląda to nieźle, bo potwory robią się silniejsze, a nikt nie jest do nikogo przywiązany – grając ze znajomymi, nie jesteśmy na żadnej smyczy, która każe nam trzymać się razem. Możemy biegać na własną rękę i nie przejmować się towarzyszami. I przejść w ten sposób będzie się dało całą trwającą 7-8 godzin linię fabularną – zostaną tylko poboczne questy opierające się na przyjemnym grindowaniu i zabijaniu. **Ja nie mogę się doczekać, bo Shadow Warrior 2 wygląda na bardzo, bardzo szybką strzelaninę, w której (nareszcie!) dużo będzie się działo.** I przy korytarzykowym Doomie, który usiłował udawać dynamikę, jednocześnie psując ją stanowczo zbyt długimi finisherami, mniej widowiskowe, ale za to niepsujące tempa cięcia katany Wanga były jak powiew świeżości. Czy też, bardziej w stylu scenariusza Shadow Warriora mówiąc, jak otwarte okno w pokoju, w którym id Software puściło nikczemnego pierda. [Berlin]



NO SLEEP 'TIL HAMMERSMITH

Paska wytrzymałości nie uświadczymy – jedynym ograniczeniem w korzystaniu z umiejętności Wanga będzie mana, ale odpowiada ona tylko za bajerankie moce pokroju vanish, czyli znikania. Stajemy się dzięki niej niewidzialni i możemy zaatakować kogoś z ukrycia potężnym atakiem, który na 90% od razu go zabije.



► To się nazywa „mieć na kogoś haka”.

BATTLEBORN

PC, PS4, XBO | MOBA/FPS | Gearbox Software | 2015

Jeśli nudzi wam się sztaampowe, tradycyjne granie w Call of Duty czy League of Legends, sięgnijcie po coś bardziej oryginalnego. Dziś najciekawsze jest to, co powstaje na styku – a do mało której gry to stwierdzenie pasuje bardziej niż do Battleborna.

Kocham strzelanki. LoL-a szanuję, w końcu miliony much nie mogą się mylić – ale jakoś nie mogę się przekonać, by zacząć w niego łąć bez opamiętania jak swego czasu w trzeciego Battlefielda. Battleborn wydaje się idealną hybrydą: pozwala strzelać tak jak Bozia przykazała, ale jednocześnie zróżnicowanie postaci i ogrom dostępnych kombinacji na polu walki sprawić mogą, że wytrzymam dłużej.

Borderborn

Historię stojącą za grą pewnie znacie: był sobie wszechświat, ale go już w zasadzie nie ma – została ostatnia gwiazda i wokół niej kłębią się niedobitki wszystkich cywilizacji zdolnych, by kopsnąć się na jakiejś przerośniętej petardzie poza orbitę macierzystego układu. Tłumaczy to zróżnicowanie na polu walki. Na specjalnym pokazie jeszcze przed E3 miałem okazję powalczyć trójką spośród dziesięciu dostępnych wojowników. Twórcy jednak obiecują, że w podstawowej wersji gry znajdzie się ich 25, kolejne zaś – nic dziwnego w dobie rozbuchanych DLC – trafią do graczy później.

Mogłem też zobaczyć jedną z misji, które złożą się w kampanię single, ponoć z licznymi rozgałęzieniami, decyzywnością i nielinowością. Jak to w praktyce będzie wyglądało, nie do końca wiadomo, bo twórcy nie chcieli wchodzić w szczegóły. Grunt, że obiecują pewną wolność wyboru, prowadzącą jednak do jednego, prawidłowego zakończenia. Obstawiam więc, że wariantowość zależy będzie od stron konfliktu, które będziemy wspierać. **Kampanię będziemy mogli przechodzić z sieciowymi kolegami lub samemu, w towarzystwie botów.**

Fragment misji, który dane mi było trzy razy przejść, zakładał infiltrację bazy wroga, następnie eskortę gigantycznego robota z początkami depresji (zwarowany humor w Battleborn łączy na niemal każdym kroku!). Umiejscowienie? **Toż to Borderlands 2 z zimowymi otwartymi podejściami i bazami.** Zresztą inspiracje tym tytułem nie ograniczają się tylko do konstrukcji map, ale widać je w interfejsie, paletce barw czy wyglądzie niektórych postaci. Zadanie urywało się w momencie pokonania jednej z silniejszych jednostek Varelsi i za każdym razem wyglądało trochę inaczej – za sprawą bohaterów, których ogrywałem.

Do trzech razy sztuka

Pierwsza na warsztat poszła Phoebe. Nienaganny makijaż, wąska kibić, rapier w delikatnej dłoni. Aż chciało się grać! Wbrew pozorom ta panna to nie mistrzyni subtelności, a najprawdziwszy tank. Bierze na klatę, całkiem zresztą urodziwą, wszystkich przeciwników w pierwszej linii i daje tym samym pole do manewru kompanom z drużyny. Umiejętności mają zacne – ale gra

➤ Zróżnicowanie postaci to duża zaleta gry.



się trudno. Głównie z tego względu, że konwencja FPS sprawia, iż niekiedy ogarnięcie całego szarżującego towarzystwa jest niewygodne. To nie typowe MMO, gdzie walczące w pierwszym szeregu, zakutane w zbroję sękaty wykidają przez wzgląd na kamerę zawieszoną na nieboskłonach miało ogląd na wszystko. Tu widzimy wycinek mapy przed sobą, przez co gra się inaczej. No nic, pewnie trzeba przywyknąć.

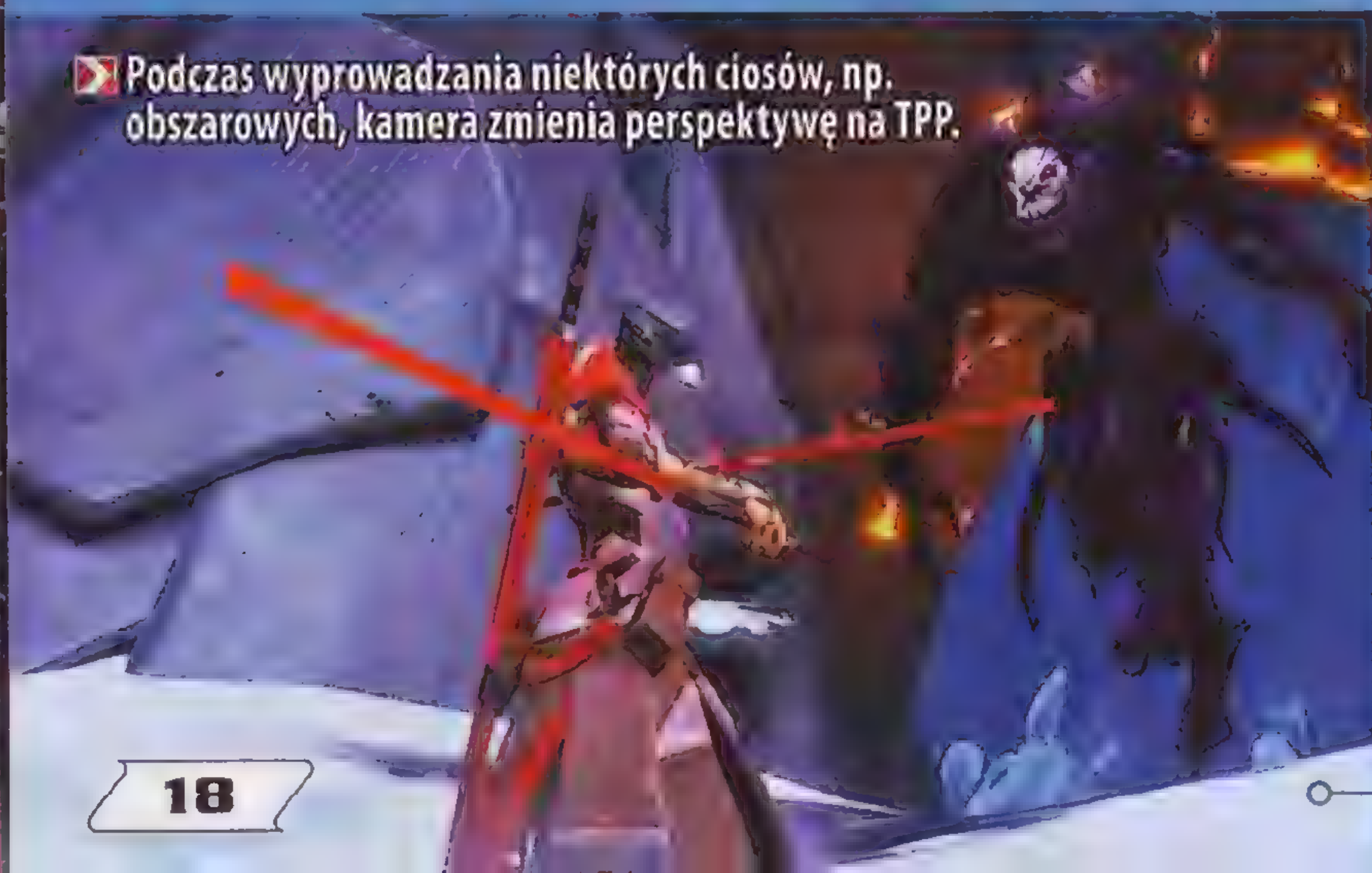
Boldur z kolei to krasnolud, którego widzę jako melee DPS-a. Nietypowego zresztą. Nie ma tarczy energetycznej, zamiast tego dzierży taką prawdziwą – może nią osłaniać się przed atakami, ale i zaszarżować. Lepszym pomysłem jest jednak wcześniej cisnąć toporem runicznym. Fakt, rozbroi się przy tym, ale wspomniana szarża pomoże mu podnieść oręż i atakować dalej. Interesująca postać, tym bardziej że jej ostatnia umiejętność to wzmocnienie poprzednich ataków. Twardziel – w przeciwieństwie do Orendi, czteroramiennej więdzmy, która wygląda jak skrzyżowanie tarantuli z Harley Quinn. Wątle to, chuderlawe, pada od pacnięcia byle gazetą – ma chyba najmniej HP w grze. Ale z dystansu potrafi ugryźć atakami energetycznymi tak, że człowiek nie ma czasu nawet pomyśleć, czy był szczepiony przeciwko nagłej śmierci. Ciekawy support.

Battleborn zapowiada się bardzo oryginalnie. Zdecydowanie będzie to jeden z tych tytułów, które trzeba zobaczyć choćby z tego względu, że stara się zrobić coś nowego. Czy będzie w stanie przełamać monopol LoL-a z jednej, a Call of Duty z drugiej strony? Szczerze wątpię – ale zagmam na pewno. **[Krigore]**

Douglas Adams i Pythoni

Robot z depresją? To kolejna gra, w której fani bardziej absurda nego humoru mogą doszukiwać się licznych aluzji do dzieł i skeczy znanych komików. Battleborn nie odbiega tu od poprzednich tytułów Gearboks a i pod warstwą oczywistej w ich grach błazenady można bez problemu znaleźć coś więcej. Oby tak dalej!

➤ Podczas wyprowadzania niektórych ciosów, np. obszarowych, kamera zmienia perspektywę na TPP.



HORIZON ZERO DAWN

Kreatywność

Twórcy podkreślają, że będziemy mieli wiele opcji rozwiązania problemów do wyboru – jeżeli np. szybko chcemy pozbyć się jakiegoś stada, możemy zastać na nie pułapkę. Wystarczy wystrzelić kilka wybuchowych lin (jeden z typów amunicji do przypominającej trochę harpun broni), łącząc nimi skały, i zagonić tam wrogów – 50-hit combo! Trzeba jednak z takimi rzeczami uważać: zabity w ten sposób przeciwnik zostawia po sobie nadszarpnięte części, a przecież po to na niego polujemy, żeby je odzyskać – dzięki nim jesteśmy w stanie ulepszać swoje narzędzia.

PS4 | akcja | Guerilla Games | 2016

O tym, że *Horizon: Zero Dawn* jest jedną z najbardziej interesujących gier targów, słyszałem po konferencji Sony od wielu osób, ale sam byłem trochę sceptyczny. Po tym, jak zobaczyłem trochę rzeczywistego gameplayu i porozmawiałem z twórcami, od razu mi przeszło: w ciągu kilku minut „ciekawe” zamieniłem na „muszę w to zagrać!”

Pomysł na *Horizon* jest prosty, ale piękny: nasza cywilizacja upadła i minęło od tego wydarzenia wystarczająco dużo czasu, by ludzkość zaczęła się odradzać. Czyli po prostu wróciła do korzeni – funkcjonuje jako społeczność zbieracko-łowiecka, a szuka głównie pozostawionych przez nas „artefaktów”, których przeznaczenia najczęściej nie rozumie. Poluje też – tutaj zaczyna się odrzucające niektórych, a sprzedające innym ten tytuł science fiction – na mechaniczne zwierzęta i robodinozaury... czyli prawdopodobnie przyczynę naszego końca.

W tych okolicznościach – jako rudowłosa przedstawicielka plemienia, które jako pierwsze zdecydowało się kombinować ze starożytną technologią – z łukiem w ręku zwiedzamy post-apokaliptyczny świat i próbujemy w nim przetrwać.

Twórcy na razie milczą na temat tego, co konkretnie będzie naszym podstawowym zadaniem, ale zdradzają, że w trakcie głównej linii fabularnej dowiemy się, co właściwie doprowadziło do upadku tej dziwnej, starożytnej cywilizacji, która zostawiła po sobie tyle kabli i wieżowców. Podkreślają przy tym, że moment, w którym na początku spuszcza nas ze smyczy, będzie momentem, w którym będziemy mogli rzucić poznawanie tej historii w cholerę, by skupić się na polowaniach i eksploracji. A będzie co zwiedzać, bo **otwarty świat *Horizon* ma być wielkości największych aktualnych sandboksów** i składać się z ogromnych pól, lasów, pustyń, zaśnieżonych gór czy nawet dżungli, a każde miejsce widoczne na ekranie będziemy mogli zwiedzić – wszędzie da się dostać, wszystko zobaczyć. Będziemy więc mogli szukać na przykład ruin dawnej cywilizacji

czy wiosek założonych przez inne plemiona. Wszystko, co spotkamy, ma przy tym swoją własną historię i specjalne questy – każdy szczep ma też własny pomysł na życie, co sprawi, że nie obejdzie się bez konfliktów i wojenek: nie tylko na mechaniczne potwory przyjdzie nam więc polować.

Podczas prezentacji za zamkniętymi drzwiami widziałem niemal dokładnie to samo, co pokazano na konferencji, ale rozegrane na żywo na PlayStation 4, bez żadnych poprawek. I muszę przyznać, że ***Horizon* robi potężne wrażenie. Jest śliczną grą i ten otwarty świat pełen dziwnych robodzwierząt aż prosi się o to, by się w nim gubić.** Momenty, kiedy gdzieś daleko pojawiają się spokojnie kroczące, gigantyczne krzyżówki diplodoka z żyrafą, naprawdę wywołują opad szczęki.

Najważniejsza jednak jest walka, która będzie pochłaniać najwięcej naszego czasu. Nie jest to gra, w której biegnie się z mieczykiem przed siebie – o wiele ciekawiej wygląda, kiedy do każdego starcia podchodzi się z głową i właściwym ekwipunkiem. Żaden śliczny zachód słońca nie zastąpi widoku wielgachnego potwora przykutego wystrzelonymi w jego potężne cielsko z odpowiedniej broni linami. Wicie się i szamotanie kończy wybuchająca strzała miłosiernie wycelowana w jego słaby punkt, odsłonięty wcześniej dzięki kilkuminutowej walce. Cudo!

Wiele lat temu Japonia oszalała na punkcie *Monster Huntera* – gry, w której robi się dokładnie to, co tytuł sugeruje, czyli poluje na potwory. Dzięki *Horizon: Zero Dawn* nareszcie będziemy mogli zbliżyć się do zrozumienia tego fenomenu, bo oto powstaje *Monster Hunter* w strawnej dla europejskiego oka i przystosowanej do naszego gustu wersji. Cholera, dajcie mi to jak najszybciej!
[Berlin]

► W „Kung Fury” nie takie cuda widzieliśmy...

► Robozaur (a może cyberliszek) leci na ruda.

UNCHARTED 4

A THIEF'S END

PS4 | akcja | Naughty Dog | marzec 2016

Zaczęło się nie najlepiej. Ostatnia prezentacja gry w dniu konferencji i jedyna wpadka – Nathan nie chciał się ruszyć, więc trzeba było restartować demo. Po tym słychać już było jednak tylko grzechotanie nagle opadających szczęk.

Ta gra jest głupia. Głupia w najsympatyczniejszym tego słowa znaczeniu. Głupia tak, jak głupie są superdrogie hity hollywoodzkie. Mowa o takich, które ogląda się z przyjemnością, choć bez wiary w prawdziwość postaci, zdarzeń czy dialogów pisanych tylko po to, by móc je spuentować mniej lub bardziej udanym dowcipem. **Uncharted 4** jest dla gier tym, czym „The Avengers” dla filmów: lekkim, łatwostrawnym, zabawnym i przerażająco drogim dziełem, przy którym nawet co spokojniejszym widzom może się wyrwać znany cytat: „mają rozmach, s...syny”.

Niestety jeszcze za wcześnie, by Naughty Dog udostępniło zwieńczenie sagi o sympatycznym złodzieju do grania. Zamiast tego mogłem uczestniczyć w dość długiej prezentacji – poszerzonej wersji tego, co każdy mógł zobaczyć podczas konferencji Sony przed E3. Na wypadek, gdyby kogoś to ominęło: akcja rozgrywała się w mieście na Madagaskarze. Już wygląd pierwszej lokacji zapiera dech. Jeśli komuś wydaje się, że najładniejszą grą aktualnej generacji jest *The Order: 1886*, musi zobaczyć *Uncharted 4*. To, co udało się twórcom, napawa sporym optymizmem co do możliwości sprzętu. Gra jest płynna, ultraszczegółowa, a jednocześnie nie do końca zamknięta.

Naughty Dog nie robi gier w otwartych światach – i dobrze, skoro najlepiej czują się w „tunelach”. Tym razem jednak różnych ścieżek do celu jest znacznie więcej, a lokacje są dość rozległe. Nie wiedźmińsko rozległe, ale chodząc po ulicach miasteczka i wspinając się

na wieże, można mieć wrażenie, że jesteśmy na wakacjach zorganizowanych samodzielnie i nie musimy wszędzie podążać za przewodnikiem, który pokazuje nam palcem jakieś zdobione drzwi i każe podziwiać. Oprawa *A Thief's End* zachwyca na każdym kroku. Od ogółu do szczegółu – od architektury po ziarno wysypujące się z przestrzelnego worka, który w oczach wiotczeje.

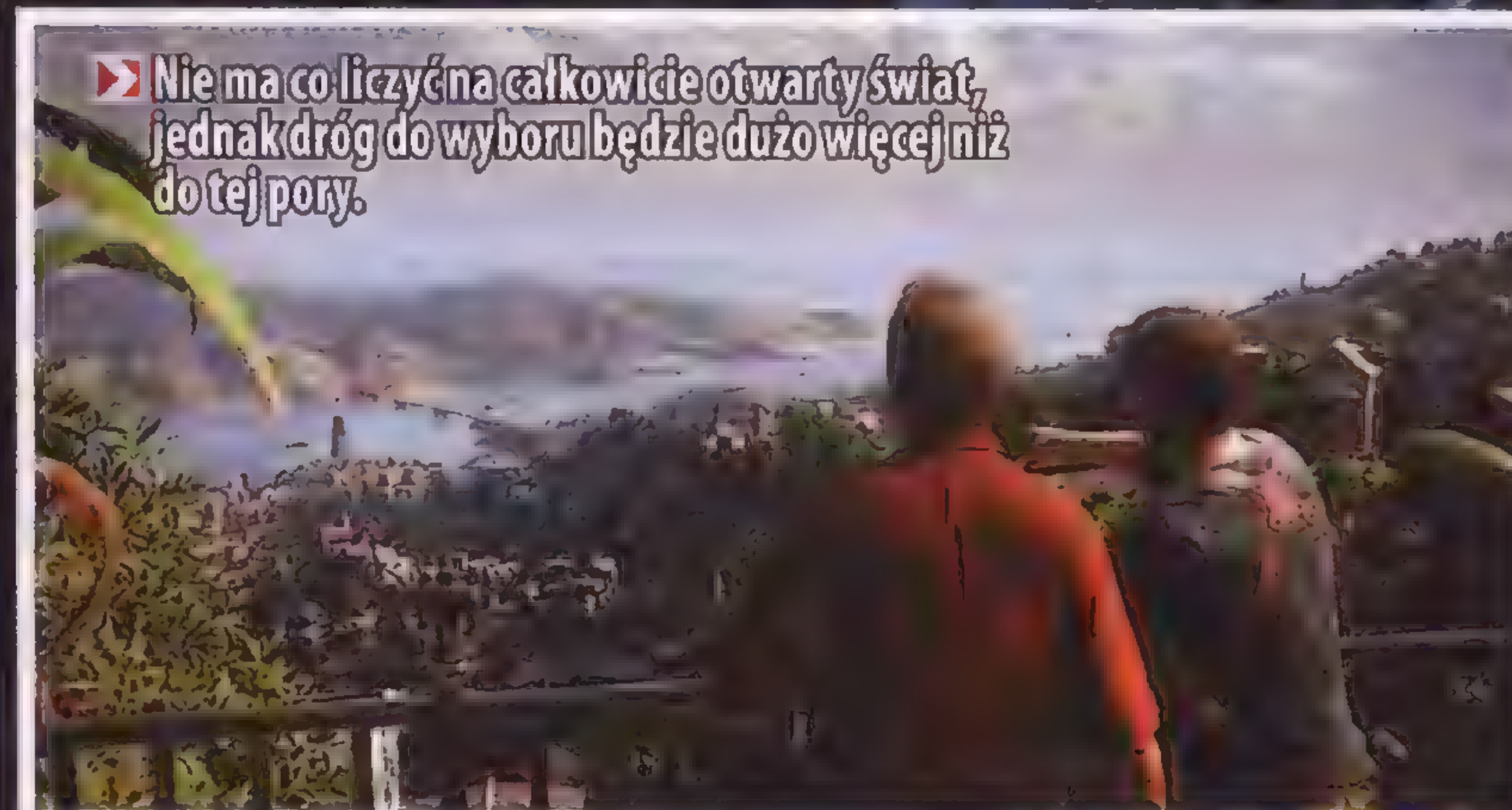
Prezentacja targowa była wypełniona akcją do tego stopnia, że wskazane byłoby przypomnieć publiczności o oddychaniu – wszystkie te wybuchy, efektowne zmiany kamery i zwroty akcji, które pokazano nam w ciągu kilkuminutowego pościgu, wyglądały tak, jakby samo zrealizowanie tego fragmentu kosztowało więcej niż niejeden film z Hollywood. Każdego wydanego dolara jednak widać.

Choć w kilkanaście minut wystrzelono tysiące pocisków, zniszczono kilkanaście motorów i samochodów, a Drake został poobijany tak, że w rzeczywistości nie byłoby czego zeskrobywać z ziemi, gra nie zmienia charakteru – dalej będzie przede wszystkim awanturniczą opowieścią pełną zagadek środowiskowych. Te jednak twórcom bardzo nie pasowały do natury targów, dlatego skoncentrowali się na walce, wyścigach samochodowych i korzystaniu z haka z linką, czyli nowego gadżetu bohatera.

Fani serii zauważą też na pewno powrót w glorii innego bohatera – **totalnego oskryptowania co ważniejszych scen**. *Uncharted 4* bez przekonania udaje, że



▶ Linka z hakiem to nowa zabawka dla Nathana, ale dziś już prawie każdy bohater taką ma.



▶ Nie ma co liczyć na całkowicie otwarty świat, jednak drogę do wyboru będzie dużo więcej niż do tej pory.

gracz ma swobodę – strzelając do ścigającego cię auta, możesz je zniszczyć czasem wcześniej, czasem później, ale gdy goni cię opancerzony pojazd, to choćbyś strzelał ze snajperską precyzją w grill, a później w silnik, i tak całość zakończy się efektowną kraksą w wyznaczonym miejscu.

Koniec złodzieja to wedle zapowiedzi zwieńczenie przygód Drake'a. Choć ten już po „trójce” odszedł na słodką emeryturę u boku Eleny, perspektywa odnalezienia mitycznego skarbu piratów okazała się silniejsza. Tym razem to już ma być naprawdę koniec. I wszystko wskazuje na to, że Nathan odejdzie spektakularnie. [MQC]

Trylogia na PS4

Gra wprowadzi nowych graczy łagodnie, ucząc i tłumacząc, ale na wszelki wypadek Sony nie omieszkła wydać wszystkich poprzednich części również na PS4 – w sam raz dla kogoś, kto do tej pory nie miał konsoli Sony i chciałby nadrobić zaległości.

RISE OF THE TOMB RAIDER

Sprytne ładowanie

Poprzednia część gry zastosowała bardzo sprytny patent na uniknięcie ekranów ładowania. Pomiedzy dużymi lokacjami Lara musiała się przeciskać przez wąskie jaskinie. Robiła to na tyle powoli, żeby całość zdążyła się doładować. Wszystko wskazuje na to, że i teraz będzie podobnie (nie ma sensu robić dwóch wersji gry – jedną dla XBO bez wąskich przesmyków, drugą dla X360 z nimi), ale twórcy postarali się o uatrakcyjnienie przekradania się np. pięknymi pajęczynami, obrzydliwymi skorpionami czy możliwością znalezienia czegoś po drodze.

X360, XBO (później też PC, PS3, PS4?) | akcja | Crystal Dynamics | 10 listopada 2015

Microsoft wyczyniał cuda podczas konferencji, by przedstawić Larę jako „postać Xboksa” – na równi z bohaterami Halo czy Gears of War. Ekskluzywność Tomb Raidera wyłącznie dla konsol z „X” w logo jest potwierdzona w tym roku, ale wiele wskazuje na to, że wczesną wiosną pograją też właściciele reszty sprzętów.

Mówi się, że nowy Tomb Raider ściągnął gameplay od serii Uncharted (która też swoją drogą ściągała od Tomb Raidera, więc koło się zamyka). To nie do końca sprawiedliwe, bo widać, że Crystal Dynamics znalazło swój pomysł na rozgrywkę. Bohaterka nie lata już po całym świecie jak nadpobudliwy James Bond, koncentruje się na dwóch podstawowych lokacjach: górzystej i mroźnej Syberii oraz upalnej i równie nieprzyjaznej Syrii (choć nie ze względu na wojnę domową). Zamiast liniowych etapów **mamy coś na wzór otwartego świata**. Misji pobocznych będzie multum, a rozmiar świata jest podobno trzykrotnie większy niż w poprzedniczce. Tu również będzie sens wracać do odwiedzanych wcześniej lokacji – jedną z zachęt ma być to, że Lara, przemierzając lokacje, będzie szlifować zdolności językowe (!), dzięki

czemu przetłumaczy początkowo niezrozumiałe dla niej napisy na grobowcach.

Widać, że Tomb Raider odnalazł swoją drogę i odchodzi coraz dalej od modelu interaktywnego filmu, jakim jest Uncharted. W przeciwieństwie do dzieła Naughty Dog tu mamy coraz więcej zbieractwa – **16 różnych zasobów** – a co za tym idzie: znacznie bardziej zaawansowany niż do tej pory crafting. Rozgrywka to dalej dużo strzelania z łuku, zastawiania pułapek i spora doza swobody. Samych rodzajów strzał, które możemy wykonać, jest kilka – niektóre potrafią np. wznieść tuman zatrutego powietrza, który potrafi powalić dwóch wrogów naraz, a nawet ogłuszyć na chwilę niedźwiedzia.

Z przeciwnikami z gatunku homo sapiens radzić sobie możemy też inaczej. **Elementy**

skradankowe zostały rozwinięte i praktycznie każdy obóz wrogów da się pokonać na kilka sposobów. Jest opcja otwartego konfliktu, rzucenia w przeciwników koktajlem Mołotowa naprędce zrobionym ze szmaty i kanistra, ale znajdują też dla siebie coś fani Batmana i spadania ludziom z gałęzi na głowy.

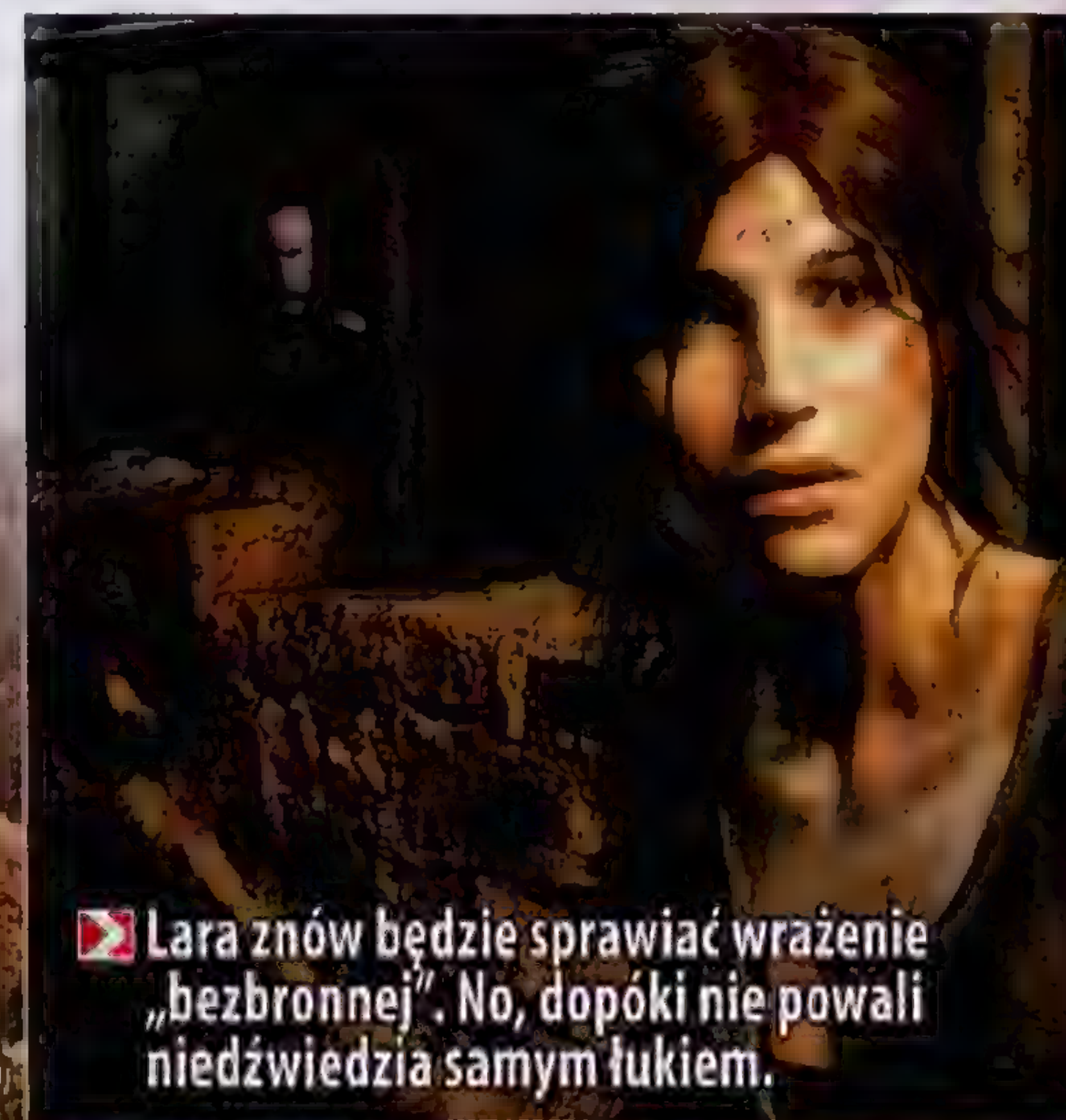
Poprzednia część mnie zauroczyła i liczyłem na to, że najnowsza przeniesie Larę w następną generację. Tu spotkał mnie mały zawód, bo **Rise of the Tomb Raider sprawia wrażenie bardzo poprawionej poprzedniczki – ale nie ma tu nowej jakości**. Graficznie jest pewnie hamowana przez to, że ma zostać wydana również na X360. Nie zrozumcie mnie jednak źle: to piękna i spektakularna gra, tyle że gdy się widziało już Uncharted 4, to wszystko inne sprawia wrażenie ubogiego.

Każdy, kto grał w poprzednią część i był z niej zadowolony, odnajdzie w RotTR wszystko to samo, ale więcej i bardziej. Jednak gdyby ktoś mnie zapytał, czy warto dla tego tytułu kupować nową konsolę, cóż... Chyba uda się wytrzymać te kilka dodatkowych miesięcy do premiery pece-towej i playstationowej. **[MQC]**

➤ Mogłbym patrzeć na taki widok godzinami. I pewnie będę.



➤ Lara znów będzie sprawiać wrażenie „bezbronnej”. No, dopóki nie powali niedźwiedzia samym łukiem.





GHOST RECON WILDLANDS

PC, PS4, XBO | akcja | Ubisoft | 2016

Nazwisko Toma Clancy'ego widać wciąż dobrze sprzedaje gry, skoro aktualnie Ubisoft ma w produkcji aż trzy – do Siege'a i The Division dołącza teraz nowy Ghost Recon. Gdyby go nazwać Far Cry 5, nikt by nie miał z tym pewnie problemu.

Choć pewnie narażę się sporej grupie ludzi, dla ułatwienia sprawy nazwę Wildlands co-opowym Metal Gear Solid. Otwarty świat, brak skryptów i swoboda w wykonywaniu misji to główne zalety tytułu. Jednocześnie w przeciwieństwie do MGS-a tu podejście jest bardziej przyjemne. Krótko mówiąc: choćbyś nie wiem jak chciał, nie wystrzelisz owcy w kosmos.

Widać, że Ubisoft dostał nauczkę po fali krytyki, jaka spadła na firmę m.in. po premierze Watch Dogs i teraz nawet gdy pierwszy raz mówi o jakichś tytułach (notabene: znów udało im się zachować tajemnicę do samej konferencji, nie było żadnego przecieku), od razu albo daje w nie zagrać (For Honor), albo pokazuje je na żywo, uruchomione na konsolach, a nie superpotężnych pecetach z podpętymi konsolowymi padami (jak to miało miejsce parę lat temu właśnie z Watch Dogs).

Małe grupy widzów mogły więc na stoisku Ubisoftu obejrzyć, jak czteroosobowy team developerów dostał jedno zadanie: przechwycić smuglera. Nie, na szczęście nie tego zapisanego wielką literą. (No, ja myślę... – dop. Smg.) Chodzi o niejakiego Alvareza, informatora, o którego podwójnej roli dowiedzieli się narkotykowi zwierzchnicy. Cel misji to więc nie zabicie go, ale uratowanie i bezpieczne (co nie znaczy: grzeczne i łagodne) wydostanie z klatki, a później obozu.

Ekipa się rozdzieliła, każdy robił coś innego i przemierzał inne rejony. Akcja toczy się w Boliwii, gdzie kartel właściwie przejął kraj i ustanowił własne rządy. Nie ma jednak obawy o to, że krajobraz będzie nudny. Gracze nadjechali z czterech stron. Jeden przebył białą (od soli, nie śniegu) pustynię, drugi dżunglę, trzeci szedł przez góry, a czwarty ceglanoczerwonym kanionem.

Świat można przemierzać na piechotę, ale lepiej zaprzęgnąć do tego celu konie mechaniczne. Każdy środek lokomocji, który znajduje się w świecie gry, może zostać przez nas ukradziony i użyty. Przemieszczać będzie się dało wszelkimi sposobami – lądem (m.in. motory i quady), powietrzem (śmigłowce) i na wodzie (motorówki).

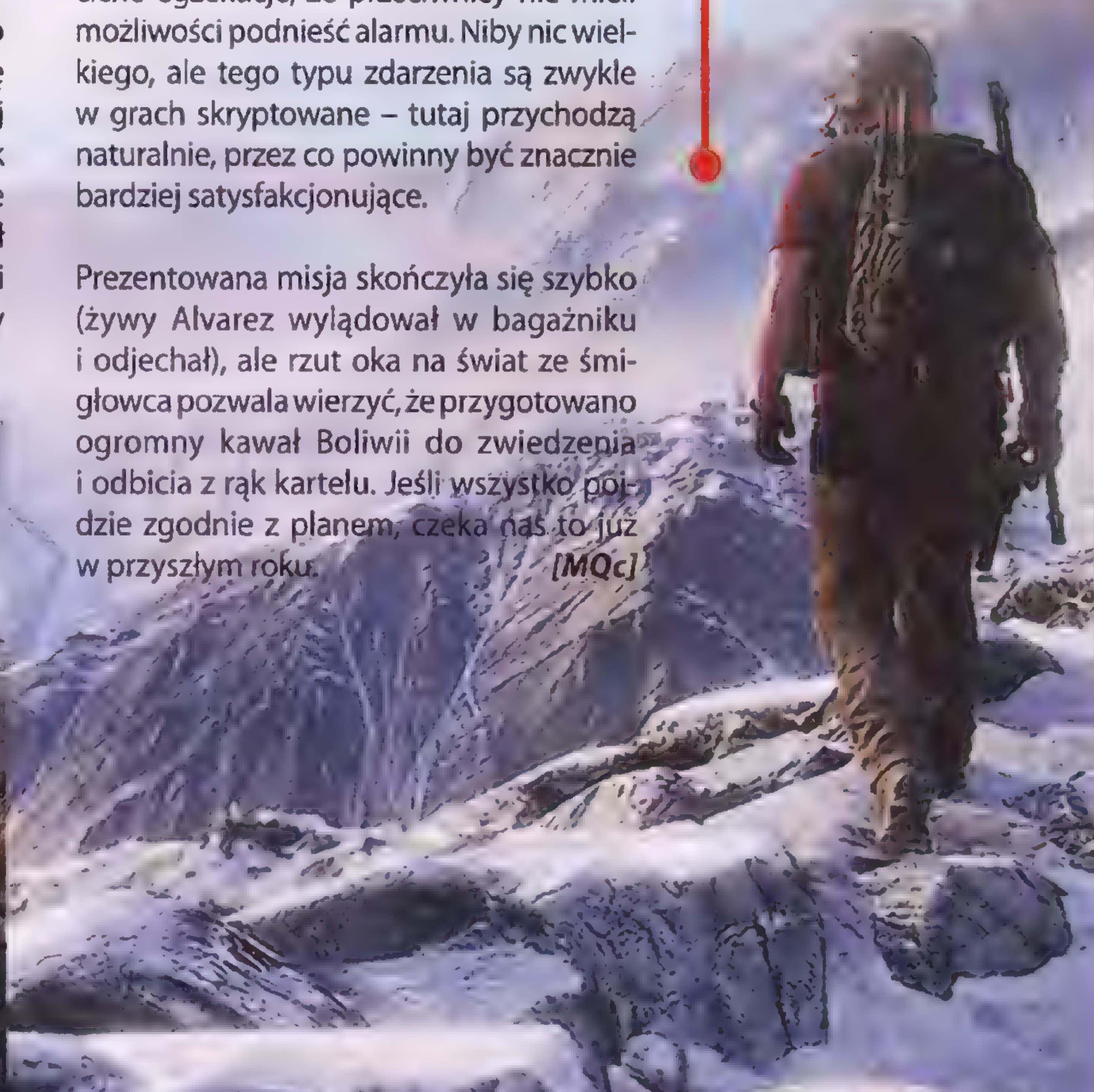
Ekipa komandosów jest jednak wyposażona nie tylko w to, co sobie sama zdobędzie. W ekwipunku znajduje się m.in. bardzo przydatny dron, którym można swobodnie latać przeciwnikom nad głowami i tagować ich tak, by dalej móc śledzić ich poczynania, a także wyszukiwać kluczowe punkty lokacji. Szczególnie przypadła mi do gustu prosta scena (takich jak ta powinno być w grze mnóstwo): dwóch komunikujących się ze sobą graczy tak zsynchronizowało ciche egzekucje, że przeciwnicy nie mieli możliwości podnieść alarmu. Niby nic wielkiego, ale tego typu zdarzenia są zwykle w grach skryptowane – tutaj przychodzą naturalnie, przez co powinny być znacznie bardziej satysfakcjonujące.

Prezentowana misja skończyła się szybko (żywy Alvarez wylądował w bagażniku i odjechał), ale rzut oka na świat ze śmigłowca pozwala wierzyć, że przygotowano ogromny kawał Boliwii do zwiedzenia i odbicia z rąk kartelu. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, czeka nas to już w przyszłym roku. [MQC]

Nie zabijaj

Uśmiercanie przeciwników nie zawsze płaci. Prawie każdego można unieszkodliwić w inny sposób. Jeśli przy okazji nie pozabawisz go przytomności, wolno go przesłuchać, by dowiedzieć się jakichś ciekawych informacji przydatnych w wykonaniu misji.

➤ Amówiłem, że nie trzeba go było przerabiać na LPG.



DARK SOULS III

PC, PS4, XBO | akcja/RPG | From Software | wiosna 2016

Kolejna część Dark Souls powstaje z dwóch powodów. Po pierwsze: stare szefostwo From Software podpisało papiery z Namco na konkretną liczbę tytułów i trzeba kontrakt wypełnić. Po drugie: pracując nad Bloodborne, Miyazaki stęsknił się za smokami i rycerzami.

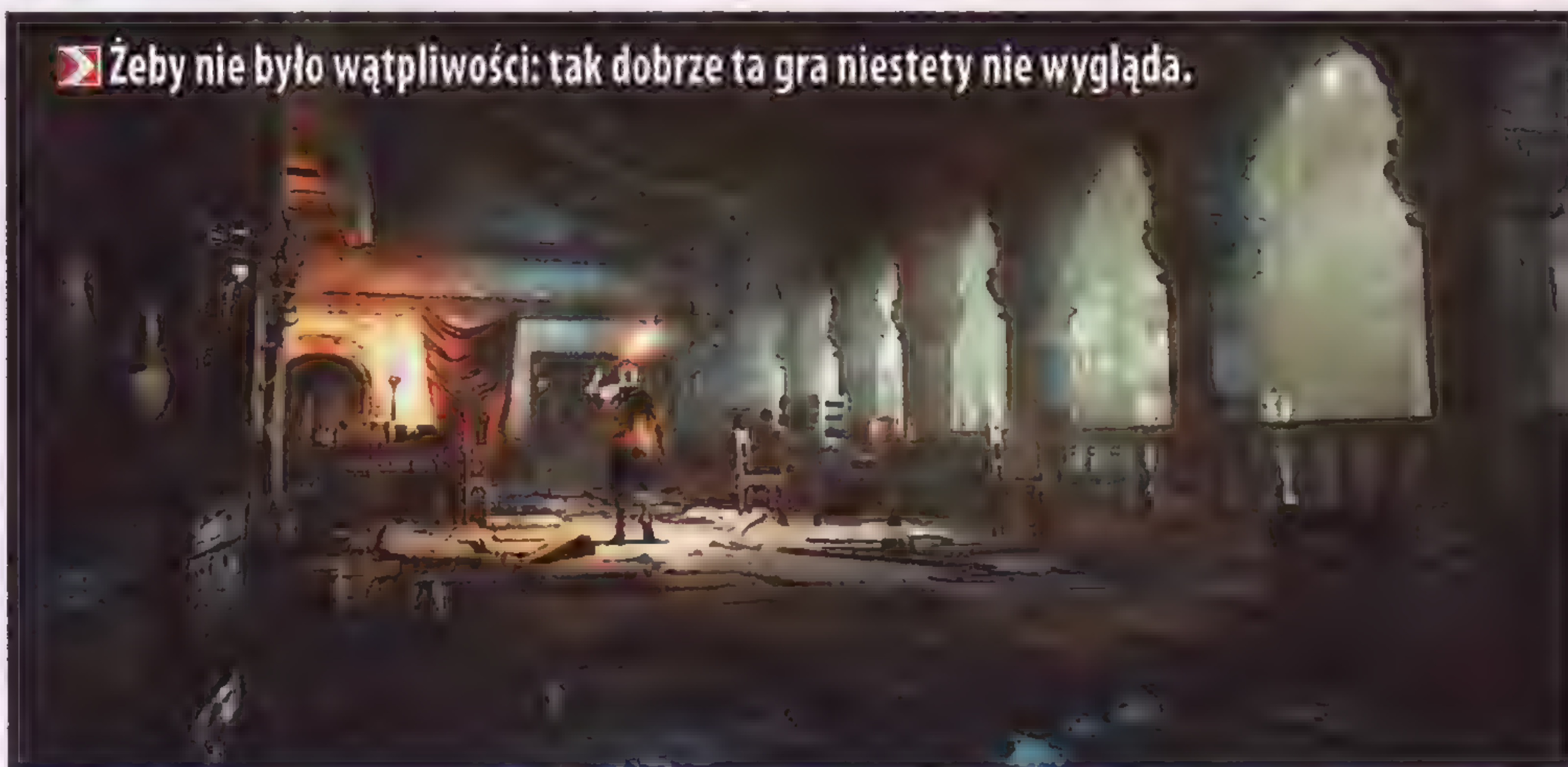
Śpijcie spokojnie, jeżeli martwicie się o przyszłość Soulsów albo jeżeli nie podobała wam się „dwójka”. Trzecia część pod względem rozgrywki i sposobu projektowania zapowiada się na kontynuację „jedynki”, ale z dorzuconymi do smaku motywami przypominającymi Demon’s Souls.

Oglądając prezentację gameplayu, miałem wrażenie, że patrzę na pierwsze Soulsy na silniku drugich. Jest ładnie, ale nie na poziomie widowiskowości Bloodborne. Widać wykorzystane na nowo modele i tekstury, animacje nie powalają... ale za to każdy fan serii poczuje się jak w domu. W samej rozgrywce jest trochę szybciej, ale poza podrasowaną prędkością gracza objawia się to w tym, że przeciwnicy zrobili się silniejsi i bardziej agresywni. Wystarczyło popatrzeć na zachowanie rycerzy (wizualnie są skrzyżowaniem blaszanych puszek z Demon’s Souls z zagubionymi duszami pod koniec pierwszego dodatku do „dwójki”), którzy nie są mięsem armatnim do załatwienia nożem wbitym w plecy. Są bezlitośni, ale nie chcę wyciągać z tego wniosków na temat ogólnego poziomu trudności, bo wiele się jeszcze w tym temacie na pewno zmieni. Nie zmieni się za to przyjemny fakt, że teraz zestusów korzystać mogą zwykli wrogowie!

Prezentację rozpoczęto od zapewnienia, że projekty lokacji będą bardziej przypominały „jedynkę”: mają być pełną skrótów i tajnych przejść pajęczyną korytarzy. Fragment, który widziałem, rozgrywał się na murach zamku – pokręcone ścieżki prowadziły przez wieże i dziedzińce, a za każdym rogiem

Nie wiemy na razie, w jaki sposób „trójka” będzie się łączyć z fabułą poprzednich części – koncentrować się będzie na podróży rycerza ciemności, którego celem jest ucieczka dawnego króla, czyli jednego z władców, którzy zdecydowali się pod koniec swojej ery połączyć ogień. Obstawiam, że jeszcze więk-

✎ Żeby nie było wątpliwości: tak dobrze ta gra niestety nie wygląda.



czaiła się niespodzianka. Raz był to wyskakujący z cienia umarłak, raz lądujące smoczydło, które spaliło tłum przeciwników zmierzających w stronę gracza.

W „trójce”, przynajmniej na razie, nie widać żadnej rewolucji. Największym dodatkiem, na którym fragment z E3 się koncentrował, jest nowy tryb walki za pomocą broni białej. Poza atakami zwykłymi i mocnymi oraz poza trzymaniem mieczy w obu rękach dostaniemy też możliwość przejścia w specjalną „stójkę”, dzięki której da się wykonywać unikatowe dla danej broni ciosy: greatsword pozwala np. wybić przeciwnika w powietrze, a zestaw sejmikarów uderzyć, kręcąc się szybko dookoła, co kończy się dosyć silnym, szybkim atakiem, który nadaje się bardziej do krojenia grup, a nie samotnych niemilców. A, no i ważny dodatek: nareszcie (prawdopodobnie) będzie dało się przejść całość, korzystając tylko z łuku!

sze niż w „dwójce” znaczenie będzie miała Ciemność wcielona. Jeden z przeciwników, modlący się do zwisających z drzewa zwłok Pusty, zmienił się niespodziewanie w coś, co przypominało Manusa z dodatku do pierwszej części. Wyglądało to tak, jakby czarne wężo-coś z czerwonymi oczami było pasyżem, który przejął nad nieumarłym kontrolę, czymś, co wyrastało bezpośrednio z niego. Czy człowieczeństwo w szalejących przekleństw zaczęło więc wariować i jest powodem nadchodzącego końca świata? Miałoby to sens. Czy przeznaczeniem naszego bohatera jest w takim razie zostanie Dark Lordem? Nie mogę się doczekać, aż się dowiem!

Z prezentacji wyszedłem spokojny – „trójka” nie wygląda jak skok na kasę. Możliwe, że kiedy do niej siądę, okaże się, że już Soulsy przedawkowałem i mam dosyć, ale chcę wierzyć, że wracający na stare śmieci Miyazaki bardzo, bardzo mnie zaskoczy.

[Berlin]

Boss na koniec

Widziałem jednego bossa: kobietę, która wyglądała trochę jak Ruin Sentinel z „dwójki”, ale trzymającą się bardziej jak Vicar Amelia z Bloodborne. Miała płonący miecz, ruszała się powoli, ale z dziwną gracją – prawdopodobnie dzięki welonowi, który kojarzył się z dymem. Jej miecz zostawia na podłodze płonące ślady, podpala gracza, a dziewczyna czasami przyklada dłoń do ziemi, żeby strzelić czymś na kształt fireballa. W drugiej części walki wyciąga jeszcze drugi miecz, tym razem – prawdopodobnie – zadający obrażenia od ciemności. Jest nieźle!

MIRROR'S EDGE CATALYST

PC, PS4, XBO | akcja | DICE | 23 lutego 2016

Klasa, styl i elegancja – sorry, Dying Light, jesteś naprawdę dobrą grą, ale królowa parkouru jest tylko jedna. Faith powraca w takim stylu, że od lutego ruch na oddziałach chirurgicznych może znacząco wzrosnąć. Skakanie między dachami jest zaraźliwe.

Żadnej broni palnej. Pistoletów nawet nie będzie się dało podnieść, a co dopiero pociągnąć za spust. To, co w grze się liczy, to płynność ruchu i finezja, z jaką można poruszać się po znów cudownie sterylnym, idealnie symbolicznym mieście. Pod wieloma względami przypominającym laboratorium z pierwszego Portalu.

Fabula nowej gry to niejako reset tego, co poprzednio napisała Rhianna Pratchett. To dalej dość naiwna antyutopia z konglomeratem korporacji rządzącym światem, z obywatelami, którzy dobrowolnie oddają swoją wolność w imię spokoju i porządku. Gdy ktoś ośmieli się mieć inne zdanie na jakikolwiek temat, szybko znika bez śladu. Faith to dziewczyna żyjąca na dachach budynków, której celem stanie się walka o wolność ze wszelkim złem Szklanego Miasta (City of Glass), manifestowanym tu przez... Dobra, dość. Nie zamierzam udawać, że historia sama w sobie jest porywająca. Sterylność miasta i nienachalność narracji sprawiają, że każdy może sobie sam dorobić do tego dobrą fabułę.

Aż się o to prosi, bo gra stawia przede wszystkim na rozgrywkę, czyste mechanizmy i klarowne zasady. Miałem możliwość pograć niewiele, bo przez 15 minut, ale nawet w tym krótkim czasie zauważyłem, jak znów szybko można z fajtapy potykającej się o własne nogi stać się sprawnym parkourowcem. To wielka siła Mirror's Edge'a: **gra poziomem trudności nie zniechęca początkujących, ale tym zaawansowanym potrafi dostarczać satysfakcji wiadrami.**

Po zrobieniu krótkiego samouczka miałem do wykonania trzy proste zadania. Pierwsze polegało na jak najprędszym dotarciu na miejsce. Teoretycznie trasa była niemal wyznaczona, ale jak to w takich sytuacjach bywa – aby zdobyć najwyższe uznanie, trzeba zasady nadłamać i poza idealnym refleksem należy też wykazać się sprytem i umiejętnością wyszukiwania skrótów. Drugi rodzaj zlecenia to zhakowanie billboardu. Aby tego dokonać, trzeba wcześniej się nań dostać, co jest dobrym pretekstem do zabaw środowiskowych.

Najwięcej zabawy było z trzecią misją – dostarczeniem przesyłki. To typowe zadanie kurierskie uatrakcyjnione jest koniecznością walki z przeciwnikami. Ci jak zwykle są schowanymi za maskami bezdusznymi slugusami – często wyposażonymi w broń palną. Faith, jak wspomniałem we wstępie, pistoletów się brzydzi, ale nie ma nic przeciwko obijaniu wrogów czy nawet zrzucaniu ich w przepaść.

► Frostbite 3 radzi sobie z pięknie sterylnym miastem perfekcyjnie.



Co najważniejsze, gra jest tak zbalansowana, że jeśli tylko bohaterka pozostaje w ruchu, jest praktycznie nieśmiertelna, niemożliwa do trafienia. To runnerka – jej słabości ukazują się jedynie wtedy, kiedy się zatrzyma. Najlepsi gracze na pewno będą mogli wyczyniać w mieście ze szkła prawdziwe cuda. **Tym razem będzie ono całkowicie otwarte, pozbawione jakichkolwiek ekranów ładowania.** Do wykonania będą oczywiście misje fabularne, ale to, co będzie robić Faith pomiędzy nimi, zależy już od gracza.

Grałem za krótko, by poznać więcej sekretów gry, wliczając w to pełną klawiszologię. Na razie nie do końca zrozumiałem, dlaczego inny przycisk służy do gwałtownego otwierania drzwi, a inny do walki (która jest połączeniem kompulsywnego wciskania przycisku z małą sekwencją QTE). Najważniejsze są jednak dwa przyciski – jeden odpowiada za wszystko, co w górze, drugi za to, co w dole. Pierwszym skaczemy, wspinamy się po rynnach, biegamy po ścianach, drugim robimy fikołki, wślizgi i tak dalej.

Fanów pierwszej części do zainteresowania „dwójką” na pewno nie trzeba przekonywać. **Catalyst sprawia wrażenie gry dużo dojrzalszej, lepiej przemyślanej i tak przejrzystej, że aż chce się szlifować wyniki, by być coraz lepszym.** Bo tu za niepowodzenia winić można naprawdę tylko siebie. [MQc]

Nie tylko dachy

W grze nie pojawi się żaden etap czy ekran ładowania, a dodatkowo na bieganiu po dachach budynków zabawa wcale się nie kończy. Silnik Frostbite 3 doskonale radzi sobie z przechodzeniem między małymi, zamkniętymi pomieszczeniami a ogromnymi otwartymi przestrzeniami. Być może sztuczka, która to ułatwia, to krótkie „oślepienie” bohaterki po uchyleniu drzwi – bardzo pasujące do kontrastu między ciemnymi i brudnymi kanałami a lśniąca szklaną metropolią.

► Gdy Faith się rusza, jest praktycznie nieśmiertelna.

HITMAN

PC, PS4, XBO | skradanka | IO Interactive | 8 grudnia 2015

Poziomy w Hitmanach to małe dzieła sztuki projektowania nieliniowej rozgrywki. Przez lata fani mieli masę czasu na to, by wymasterować każde zlecenie i wykonać je na każdy z możliwych sposobów. W najnowszej odsłonie IO podnosi stawkę.

Równiejsze PS4

IO postanowiło wesprzeć platformę Sony, zapowiadając na PS4 betę gry, a także zawartość na wyłączność. Nie sprecyzowano, czy będą to tylko nowe kontrakty, czy również całe osobne lokacje.

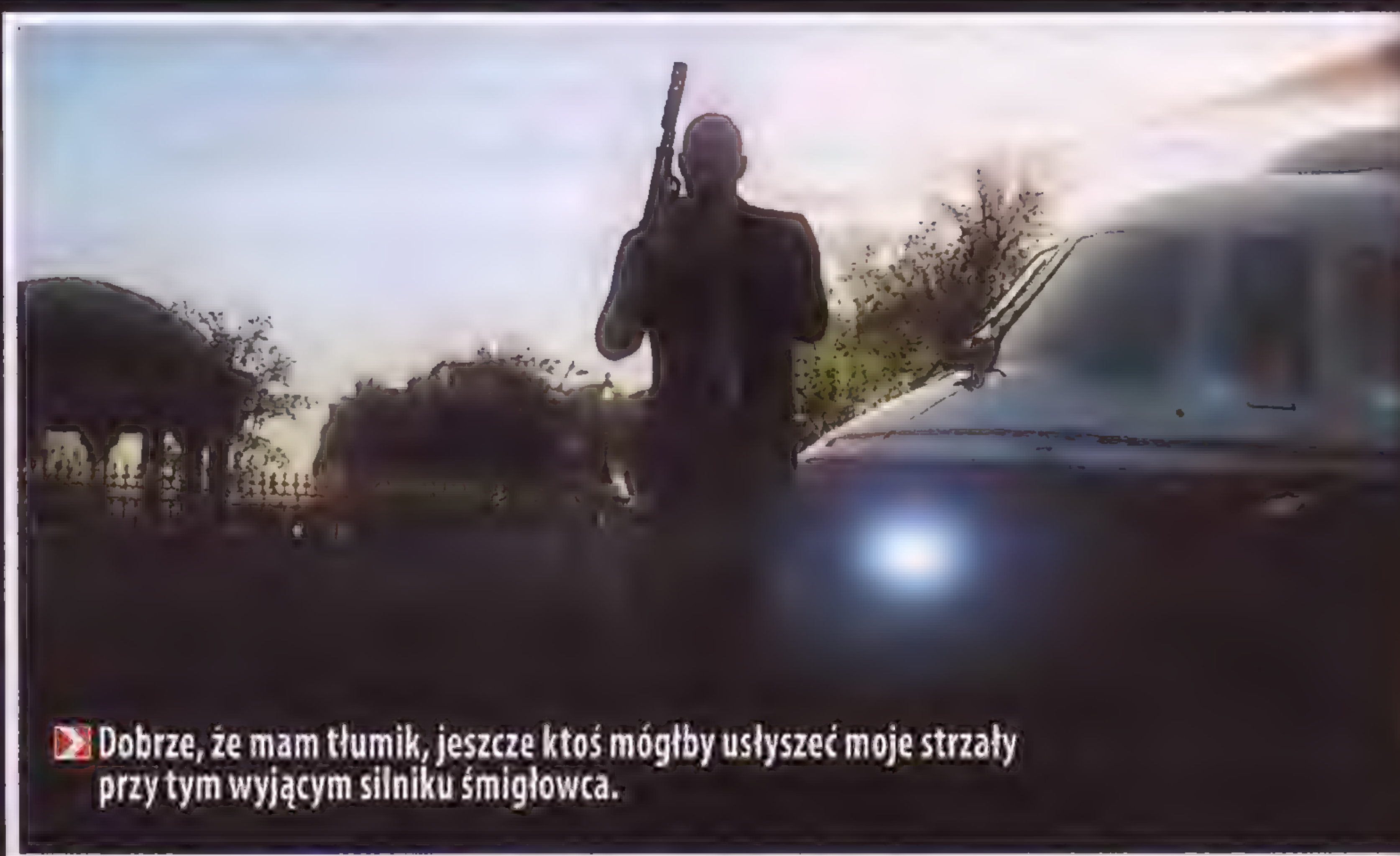
Po pierwsze map w żadnym kontekście nie będzie można nazwać małymi. Każdy z otwartych hubów gry (a odwiedzimy ich kilka, podróżować będziemy po całym świecie) to 5-6 razy więcej miejsca na zabawę w zabójcę niż w dowolnym poziomie Rozgrzeszenia. W danej lokacji będziemy mieli po kilka zleceń do wyboru, najczęściej oczywiście w strzeżonych strefach. Sami sobie wybierzemy, które zechcemy wykonać, uprzednio możemy – jeśli zasłużymy sobie na to wcześniejszymi osiągnięciami – umieścić na terenie własny sprzęt. No, chyba że zechcemy nieco pobawić się z systemami AI.

Jak wnieść broń przez bramki z wykrywaczami metalu? Hakan Abrak z IO Interactive daje przykład: upuszczasz pistolet na ulicy na widoku, zbiega się ochrona, która go zabiera do środka, spokojnie przechodzisz przez bramki i odnajdujesz pokój, do którego zabrano spluwę. Oczywiście w międzyczasie czeka cię kilka przebiegów (uwaga, niektórzy enpece będą mieli znacznie lepszy

► Nowy Taft na każdą pogodę.



► Dobrze, że mam tłumik, jeszcze ktoś mógłby usłyszeć moje strzały przy tym wyjąć silniku śmigłowca.



zmysł percepcji niż inni!) i konieczność wrzucenia paru nieprzytomnych funkcjonariuszy do śmietników, ale za to kochamy Hitmana. No i nie będzie żadnych „magicznych kieszeni” – snajperkę przytargamy w walizce, a zbliżając się do wartownika, wyciągnięty pistolet będziemy mogli chwilowo ukryć za plecami.

Unikatową w skali całej serii cechą gry będą globalne eventy, w których dany cel pojawi się na, powiedzmy, 48 godzin czasu rzeczywistego, po czym zniknie na zawsze. Kto nie zdąży go ubić, ten nie zgarnie bonusów. Produkcja, która ukaże się 8 grudnia, to zresztą będzie baza, na której studio przez cały następny rok będzie nadbudowywać (co ważne, za darmo!) dodatkową zawartość – lokacje, sprzęt, kontrakty i kolejne skrawki tła fabularnego spajającego wszystkie zadania. Akcja gry toczy się po wydarzeniach z Rozgrzeszenia, ale jak przystało na sandboks (a takiego określenia

używają developerzy), historia nie wychodzi tu na pierwszy plan. Z prezentacji gry dowiedzieliśmy się, że Wiktor Nowikow, główny cel kontraktu na paryskim pokazie mody, to członek IAGO – siatki wrednych szpiegów, którzy lubują się w destabilizowaniu lokalnych scen politycznych. Zapewne tego pokroju postaci będzie sporo więcej. Nawiasem mówiąc, Nowikowa „załatwiano” w zwiastunie kulą w głowę z pistoletu, kulą w głowę z karabinu wyborowego, toporkiem strażackim, trucizną oraz całym sufitem zwalającym się na wybieg dla modelek. W grze powróci również tryb **contracts**, w którym gracze sami będą mogli wyznaczyć sobie cel i sposób jego eliminacji i udostępnić go jako wyzwanie reszcie społeczności. Całość hulać będzie na zmodernizowanym silniku Glacier 2, czyli tym z Rozgrzeszenia, a w Agenta 47 znów wcieli się David Bateson. Wygląda na to, że wreszcie doczekamy się solidnej powtórki wrażeń z Krwawej forsy – i o to chodzi! [enki]

► Plastik w smartfonach przeżywa ostatnio drugi boom.



ARMIKROG

PC, PS4, Wii U | przygodowa | Pencil Test Studios | 18 sierpnia 2015 (PC)

Uwielbiam technikę claymation: od Neverhooda, przez The Dream Machine, po Dominique Pamplemousse. Jest cholernie wymagająca technicznie i kojarzy mi się z dzieciństwem – czasami, gdy jako bohater Neverhooda trzy razy z rzędu bekałam pod wyrosniętym grzybem.

Rozgrywka Armikroga wygląda dokładnie tak, jak zapamiętałam Neverhooda (czytaj: po wyłączeniu sentymentu okazuje się, że grafika jest od oryginalnej znacznie ostrzejsza i barwniejsza), i – ach! – nie mogę się doczekać, kiedy trafi na mój dysk. Pomieszczenie z różowej modeliny czy ciemnozielony pokój z kloszem ukradzionym żonie jednego z developerów wyglądają rewelacyjnie, choć nie wszystkie materiały gliny, kartonów i innych futerek są równie atrakcyjne. Animacja Octovatora, czyli istoty służącej za windę z mackami, jakoś mnie nie przekonuje. Z drugiej strony ma on mówić w obcym języku, który będzie kompletnie przetłumaczalny, podobnie jak hieroglify.

Z jakiegoś powodu obawiam się nieco, że Armikrog – choć wydaje się idealnym kandydatem do odświeżenia mi wspomnień – nie zachwyci mnie nawet w połowie tak bardzo jak pierwowzór. Na przykład dlatego, że mimo komediowego sznytu wspominam Neverhooda jako dość mroczną przygodówkę (to czarne niebo było superniepokojące), a to, co pokazało Pencil Test na E3, takiego posmaku już nie ma. Żart z odchodów pojawia się już w ciągu pierwszych paru minut, na zewnątrz jest jasno, a głównemu bohaterowi towarzyszy kosmiczny, niewidomy, sięgający do kolan psiak, który pozwoli graczowi precyzyjnie się poruszać i spojrzeć na świat z dziwacznej telepatycznej perspektywy rodem z rentge-



na. Gość z gliny i czworonóg będą musieli wydostać się z tytułowej twierdzy Armikrog przy akompaniamencie nut Terry'ego Taylora, który komponował muzykę do Neverhooda. A podejrzewam, że i na zewnątrz kompleksu nie będzie lepiej, skoro biegają tam stworzenia pokroju czworookiej, włochatej, ryczącej bestii, którą widać przez okno. Mam nadzieję, że nie wyjdę z fortecy za szybko, zwłaszcza że **początkowe zagadki – takie jak przywrócenie zasilania – są superłatwe**, a jeśli się zgubię, zawsze mogę poprosić o pomoc specjalną statuetkę, która zawołuje podpowiedź tak, żeby trzeba było trochę pogłównkować. (Ze współczesnych ficzerów będzie też voice acting, w tym głos Pinky'ego z kreskówki „Pinky i Mózg”). Wyjeżdżam 22 sierpnia na urlop bez komputera, więc od 18 cisnę po nocach i niech mnie szlag trafi, jeśli skorzystam z podpowiedzi! **(9kier)**

TOTAL WAR WARHAMMER

PC | strategia | Creative Assembly | 2016

Plotki o zaślubinach strategicznej serii i uniwersum Games Workshop znalazły potwierdzenie, mało tego: po krótkim pokazie spieszę donieść, że będzie to małżeństwo szczęśliwe. Szkoda, że Creative Assembly nie jest w stanie podzielić się tą wiadomością ze światem i zamiast wrzucić do sieci konkretny gameplay zaprezentowano krótki film podsumowujący piętnastoletnie Total Wara.

Fragment, jaki pokazywano za zamkniętymi drzwiami, skupiał się na starciu między Imperium i zielonoskórymi. Epickim starciu. CA zachowało wierność figurkowym oryginałom, stąd jeźdźcy demigryfów wyglądają jak... jeźdźcy demigryfów. A gdy ruszyli, było tylko lepiej. **Zdecydowanie zwiększono liczbę animacji jednostek** – z grzbietów pajęczych jeźdźców pruły strzałami gobliny, podczas gdy ich wierzchołki nadziewały nieboraków na odnoża i pożerały żywce. Nacierający na pierwszy szereg orkowie wyskakowali w powietrze i z impetem wbijali topory w ludzkie czaszki, giganci pluli we wroga regimenty kwasem i przetrzebiali je kopniakami i maczugami.

Sporo nowości wynika ze specyfiki uniwersum, największym bajerem będzie chyba **wprowadzenie jednostek latających**. By zaskoczyć wroga tyły, nie trzeba już mozolnie flankować, wystarczy posłać na łuczników gryfa czy inną wiwernę. Nie zabraknie też specyficznych machin oblężniczych (w tym ikonicznego czołgu parowego oraz wyrzutni goblinów, której żywymi pociskami możemy sterować w locie) i magii (podczas bitwy jeden z szamanów przywołał kulę energii, a jego funfel zaprosił na pole walki bóstwo, które dosłownie wgniotło wrogi oddział w ziemię). Stawia się i legendy uniwersum, w tym Grimgor Ironhide (oczywiście w asyście Immortulów). Role agentów mają odgrywać znane z podręczników



Jakby jeszcze chłopakom domalować husarskie skrzydła, to byłaby w sam raz na patriotyczną koszulkę.

profesje, warrior priest, witch hunter i reszta ferajny otrzymają rozbudowane drzewka umiejętności i sporo elementów ekwipunku, a także okazję, by poprowadzić armię do bitwy (i to w bardziej warcraftowy niż totalwarowy sposób). I szkoda, że CA chce wyprawić pod naszą komendę raptem cztery rasy. Z drugiej jednak strony – gra każdą ma być zupełnie inna, tacy orkowie pokpią mikroekonomię i będą funkcjonować jak barbarzyńcy w Hordach Atylli. Słowem: tak, **jest się czym jarać.** **[Papkini]**

KINGDOM COME DELIVERANCE

PC (PS4 i XBO w planach) | RPG | Warhorse | lato 2016

Dla mnie to jeden z największych i ewidentnie najcichszy bohater tych targów. W mało popularnej hali przeznaczonej głównie dla mniejszych firm, w ciasnej klitce widziałem pokaz gry naprawdę wielkiej.

A przynajmniej na taką się zapowiadającej, bo jeśli tylko Czesi tego nie spierniczą, Wiedźmin 3 będzie mieć silną konkurencję.

KCD to RPG z widokiem FPP, które wygląda jak CGI, a autorzy określają go jako D&ND. Poważnie pisząc: to taki Skyrim, tyle że nawet bez modów wyglądający obłędnie wspaniale, osadzony we wschodniej Europie w XV wieku. Są w nim lochy, ale smoków nie uświadczysz (dungeons & no dragons). Zamiast tego znajdzie się „dorosłe” podejście do fabuły (twórcy porównują swoją grę do Wiedźmina), ciekawy, rozbudowany model walki na miecze i strzelanie z łuku (w tym ostatnim nie ma np. mowy

o celowniku, a przy dłuższym napinaniu cięciwy ręce bohatera trzęsą się jak galareta).

Na graczy czeka dużo craftingu, możliwości personalizacji postaci (aż 16 slotów na różne części ubioru/zbroi) i przede wszystkim realistyczne podejście do tematu. Nie będzie magii, nierozświetlana przez Księżyc noc będzie naprawdę ciemna (bez pochodni ani rusz, ale i z nią widać bardzo niewiele)... Mógłbym tak wymieniać jeszcze przez dwie strony, tyle mam notatek po pokazie. Powstrzymam się jednak, bo już lada chwila wystartuje alfa, do której będą mieć dostęp wspierający grę na Kickstarterze. Spodziewajcie się beta-testu w kolejnym numerze! **[MQc]**

▶ Nie wiem, jak to działa, ale nawet w lesie czuć, że to środkowoeuropejski las. I to nie tylko ze względu na powiewający herb Śląska.

▶ Obróńca skosił napastnika równo z trawą. Należy się czerwona kartka albo mieczem po szyi.

▶ Poczucie prędkości jest znakomite, ale nazywanie gry powrotem do korzeni jest trochę na wyrost.

▶ Fani tuningu się tu odnajdą – można zmieniać kolor i kształt niemal każdej śrubki.

NEED FOR SPEED

PC, PS4, XBO | wyścigi | Ghost Games | 5 listopada 2015

Rok bez Need for Speeda nie był rokiem straconym. Właściwie poza największymi fanami serii pewnie niewielu za nim naprawdę zatęskniło. EA za dużo jednak na swojej ścigawkowej serii zarabia, by pozwolić studiu Ghost na dłuższą pracę nad restartem serii.

Na początku listopada przyjdzie nam zagrać w coś, co rzekomo ma być powrotem do korzeni, który jednocześnie zaczerpnie najlepsze elementy z całej długiej i burzliwej historii Potrzeby prędkości. Tyle teorii, a jak się w to grało? Najpierw miałem okazję dostosować auto do swoich preferencji. Nie jestem maniakem, który by w swoim samochodzie malował felgi, więc te kosmetyczne elementy mnie bardzo nie ruszyły, ale już zmienianie parametrów jezdnych jest bardzo udane. Dalej mamy do czynienia ze zręcznościówką, ale przesuwanie kolejnych suwaków sprawia, że naprawdę na wiele elementów zachowania auta na drodze mamy wpływ. Na szczęście ci, którzy nie chcą się w to wgłębiać, mogą jednym ruchem ustawić, czy samochód ma służyć do driftów, czy pewnie trzymać się trasy.

Jeśli widzieliście zwiastun gry na E3, mogliście odnieść błędne wrażenie, że idealne wchodzenie w zakręty na ręcznym jest

czynnością wykonującą się niemal automatycznie. Nic z tego. Choć model jazdy jest bardzo zręcznościowy, wymaga sporych umiejętności. Twórcy zdają sobie z tego sprawę i aby nie zniechęcać graczy, podzielili system nagradzania tak, by premiować nie tylko szybką jazdę, ale i skuteczne ucieczki przed policją czy styl. Tu mała anegdota. Podczas prezentacji prowadząca auto dziewczyna ze studia nie za dobrze sobie radziła. Złe wchodziła w zakręty i nie udało jej się zdobyć wyznaczonej liczby punktów, by wykonać zadanie. Gra skwitowała to – ponoć podnosząc na duchu, ale według mnie bardzo złośliwym – komentarzem: „przynajmniej jeździsz bezpiecznie!”. Bardzo dziękuję za taką motywację...

Poza tym może nie poczułem się, jakbym grał w pogromcę Forzy, ale wstydu nowy NfS na pewno Elektronikom nie przyniesie. Czy będzie to jednak gra godna noszenia nazwy bez podtytułu – co do tego mam pewne wątpliwości. **[MQc]**

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

PC, PS3, PS4, X360, XBO | skradanka | Kojima Productions | 1 września 2015 (konsole)

To już ostatnie E3 dla MGS V, ale zdecydowanie najlepsze. Swym ostatnim występem w barwach Konami Kojima udowadnia wszystkim, że rozumie sandboksy jak mało kto.

Jesli gameplay zaprezentowany na E3 nie przekonał niezdecydowanych, to już nie ma dla nich ratunku. W trakcie 40 minut Snake odwiedził swoją mobilną bazę wypadową (czytaj: śmigłowiec), gdzie zgromadził zdjęcia z poprzednich misji, ale i szybko, sprawnie stuningował swój karabin przed następnym wypadem w głąb afgańskich pustkowi. Wylądował w wybranym przez siebie miejscu na mapie wraz z łaźnikiem i D-Dogiem – kolejnym z tegorocznych growych Najlepszych Przyjaciół Człowieka. DD bez problemu wywachuje okoliczną zwierzynę, ale i ludzi. Tych ostatnich może zająć na chwilę lub zaatakować wprost, podczas gdy Snake zajmuje się ich kumplami. Tak też było i tutaj,

gdzie duet zinfiltrował okoliczne ruiny po to, aby na fultonie (czyli balonie zgarnianym z nieba przez samolot) uprowadzić tłumacza z języka rosyjskiego. To poboczne zadanie, ale wydatnie ułatwiające później zdobywanie ważnych informacji z ust przesłuchiwanym rosyjskich żołdatów.

Do pomocy przy następnym zadaniu – infiltracji pobliskiego posterunku – Snake przywołał sobie z bazy rzut snajperki oraz kolejnego (po znanej już Quiet i poznanym właśnie D-Dogu) „kumpla”, czyli D-Walkera. Ta krocząca maszyna wyposażona jest w cały arsenał śmiertelności broni palnej, a z bliska może chwycić delikwenta mechaniczną łapą i wałnąć nim o glebę. Nie



Długa ręka sprawiedliwości sięga nawet do Afganistanu.

będzie to, co prawda, mój pierwszy wybór, gdy będę pomykał w MGS V jesienią (lubie bardziej cywilizowane metody radzenia sobie z wrogami), ale i tak dobrze mieć coś takiego na podorędziu. **Phantom Pain** zapowiada się na ogromny, fantastyczny sandbox i gratka nawet dla tych, którzy z serią nie mieli do tej pory zupełnie do czynienia. [enki]

XCOM 2

PC | taktyczna | Firaxis Games | listopad 2015

Dwadzieścia lat po wydarzeniach, w których uczestniczyliśmy w XCOM: Enemy Unknown, ludzkość wojnę z Obcymi przegrała, a ustanowiony przez kosmitów rząd zdecydował wmówić pozostałościom naszego gatunku, że ta cała rzeź nie była winą najeźdźców. Że to przez nas sprawy potoczyły się, jak się potoczyły.

Obcy rządzą więc w naszych miastach, a ludzkie elitarnie jednostki zmieniały się w partyzanckie bojówki. Misję opartą na tym założeniu widziałem na targach E3 – zadaniem małego, kontrolowanego przez gracza składu było zakradnięcie się w dniu 20. rocznicy „pokoju” międzygatunkowego (ustanowienia rządu kosmitów) pod pewien

pomnik i wysadzenie go, żeby podnieść morale tych, którzy pamiętają.

Obserwowałem w akcji dwie nowe klasy. Rangerka zmieniała wrogów w mielonkę shotgunem, a przy bliższym kontakcie poprawiała sporym mieczem. Specjalist był bardziej klasycznym strzelcem, ale za to miał w ramach towarzysza specjalnego drona, który pozwolił mu zhakować wieżyczkę na samochodzie przeciwników. Widziałem walkę na sterylnych, futurystycznych ulicach, niedaleko fontanny ogrodzonej masą murków stanowiących dosyć słabą ochronę, bo bez problemu mogły zostać zniszczone. I były niszczone: po utracie kryjówek ludzie ruszyli do ataku, pozbyli się pierwszych strażników, po czym z okolicznej ciężarówki wytoczył się nowy rodzaj kosmity – przypominająca kobrę viper, czyli prawdziwa forma thin manów z „jedynek”. Niesamowicie szybka jednostka – i niesamowicie zabójcza.



Przyciągnęła językiem postać gracza i (choć to akurat ustawiono na potrzeby prezentacji) zamordowała ją na miejscu.

Po wygranej, po rozwaleniu pomnika, pojawiły się kolejne posiłki – w tym berserker, którego początkowo nie poznałem, bo zmienił mu się model (i podrasowano też co najmniej kilka innych). Specjalista wziął na plecy powaloną rangerkę i zniknął wezwanym wcześniej transportem. I tyle – koniec, a razem z nim ogromny niedosyt, bo po tej krótkiej, około dwudziestominutowej prezentacji po prostu nie mogę się tej gry doczekać. [Berlin]

XCOM2 nie jest już eksperymentem, jak pierwsza część, tylko „poważnym tytułem”.





ABZU

PC, PS4 | symulator nurka | Giant Squid | I połowa 2016

Człowiekiem odpowiedzialnym za styl graficzny Abzu jest Matt Nava – gość, który budował piękności wizualne w Podróży. Pracuje teraz z ekipą Giant Squid nad symulatorem nurka, czyli kolejną grą opierającą się na eksploracji, tylko że tym razem zamiast po lesie poruszać będziemy się pod wodą. Niektórzy twierdzą, że to interesujące doświadczenie, inni nazywają je medytacją, a ci po drugiej stronie barykady sączą cicho jad, mówiąc coś o „kolejnym nudnym indyku”. Po tym, co widziałem na E3, bliżej mi do tych ostatnich.

[Berlin]

ADR1FT

PC, PS4, XBO | survival | Three One Zero | wrzesień 2015

(Po raz 73. zapuszcza muzykę z „Grawitacji”). Nie wiem jak wam, ale mnie film Alfonso Cuaróna z 2013 roku podobał się niezmiernie. Adam Orth wraz ze swoim studiem zapraszają na podobną przygodę – w ADR1ft staniemy się kosmicznym rozbitkiem próbującym przeżyć w szczątkach zniszczonej stacji i dostać się na ziemię. Całość napędzana jest przez Unreal Engine 4, wygląda świetnie i ponoć straszy podwójnie na Oculusie. Mnie wystarczy dobry monitor i Aviomarin.

[enki]

ANNO 2205

PC | RTS | BlueByte | 3 listopada 2015

Księgowi w Ubisofcie swoich klientów znają dobrze – w nowe Anno mogliśmy więc pograć jeszcze w maju, razem z kilkunastoma przedstawicielami mediów z Europy Wschodniej i Środkowej. Wszystko po to, żebyśmy mogli się z tym tytułem zapoznać lepiej, niż byłoby to możliwe w targowym chaosie. Doceniam – w końcu Polska jest jednym z największych rynków dla tego typu produkcji – ale też każdy człowiek, który z Anno miał do czynienia, poczułby się w tej grze jak w domu nawet w trakcie 15-minutowego okienka pomiędzy prezentacjami.

Wszystko dlatego, że to po prostu mieszanka 1404 z 2070 i niewiele więcej – ale też przecież niewiele więcej do dobrej zabawy potrzeba. Ludzie z BlueByte doskonale rozumieją, czego oczekują ich fani, i nie mają zamiaru przeprowadzać żadnej rewolucji. Największą zmianą w stosunku do poprzedniczek jest to, że gra została podzielona na dwie części – rozgrywkę na Ziemi oraz zabawę na Księżycu, z czego Ziemia jest inspirowana 2070, a Księżyc 1404 (trzeba więc stawiać osłony/targowiska, w których zasięgu da się cokolwiek budować). Drugą ciekawostką jest wprowadzenie równoległych sesji: zamiast siedzieć na jednej mapie, aż się znudzimy, musimy przerzucać się pomiędzy różnymi miastami, które budujemy sobie w różnych miejscach. Interesujące, bo pozwala zerwać z monotonią, ale też lekko niepokojące, bo wymusza ułatwienie rozgrywki: nie będzie już klęsk żywiołowych i tym podobnych. Ale cokolwiek by mówić – fani Anno nie mają się raczej czego obawiać, bo to po prostu kolejna część ich ukochanej serii, która raczej ich nie zawiedzie. Mnie nie zawiodła.

[Berlin]

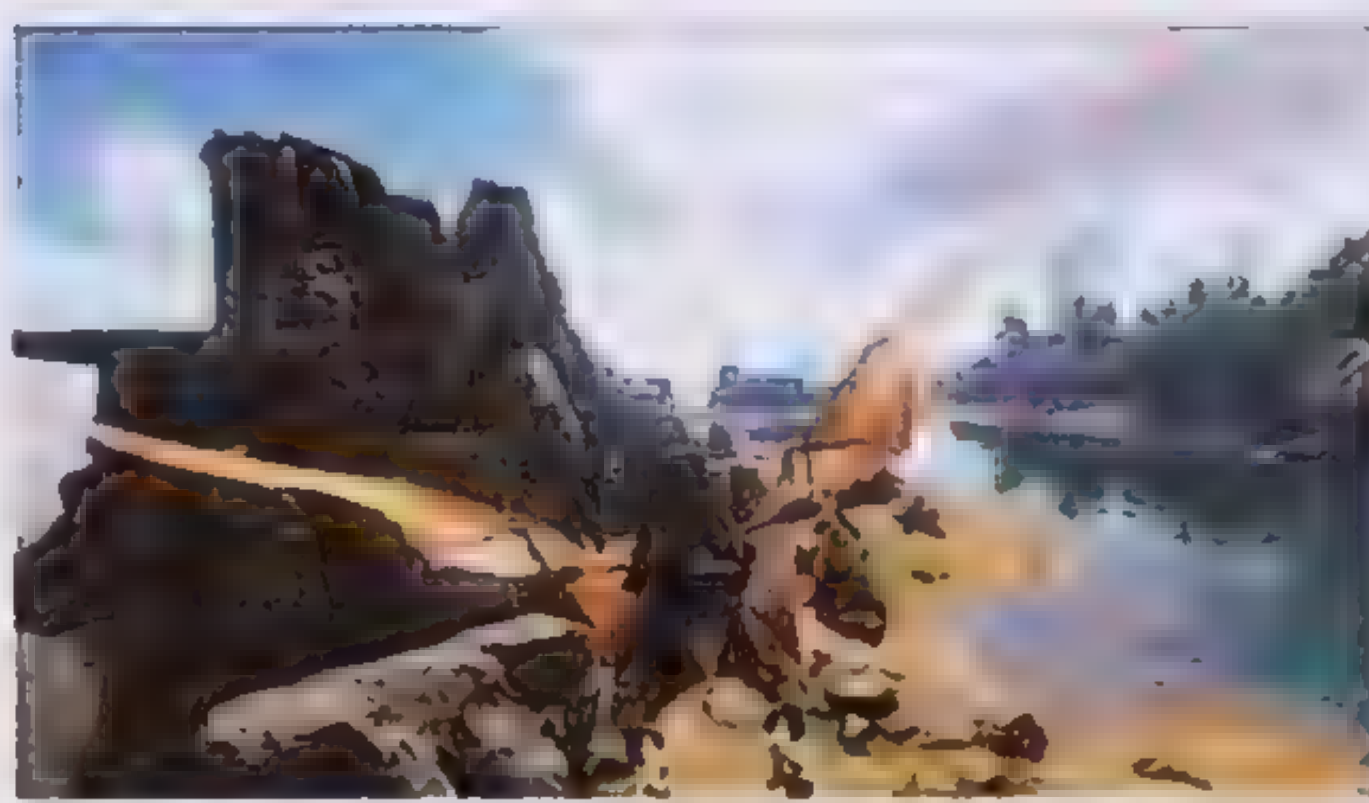
ARK: SURVIVAL EVOLVED

PC, PS4, XBO | survival | Studio Wildcard | czerwiec 2016

Nie jestem pewien, czy świat potrzebuje kolejnej survivalowej gry z craftingiem. Jest ich już chyba kilkaset, a wszystkie dostępne w ramach early accessu, co ostatnio w niewybredny sposób sparodiowali twórcy Symulatora kozy. W podejściu do wielu kwestii ARK jest typowym przedstawicielem gatunku – budzisz się na plaży, uderzasz w drzewo, zbierasz drewno, tworzysz kilof, uderzasz nim w głazy, zbierasz kamienie, uciekasz przed potworami. Nowością jest fakt, że są to (między innymi) dinozaury, które można dodatkowo oszukać i na przykład ujeżdżać. Dotyczy to też tych latających. Oprócz tego mamy oczywiście możliwość zbudowania własnego domu, powiększania go, tworzenia i ulepszania broni i tak dalej.

Powinniście dokładnie wiedzieć, czego spodziewać się po ARK, jeżeli widzieliście zwiastun, dzięki któremu świat się o grze dowiedział (a warto go sprawdzić – bit.ly/1BrXB79)... albo jakkolwiek grę pokroju DayZ. Przewagą ARK jest to, że już na tym etapie jest znacznie bardziej dopracowane i rozwinięte niż większość tego typu produkcji trafiających do steamowego wczesnego dostępu. Jest więc nadzieja, że w przeciwieństwie do wielu swoich braci i siostr, nie pozostanie w nim po wsze czasy.

[spikain]



ARMA III: TANOA

PC | FPS | Bohemia Interactive | I połowa 2016

Przed wszystkim niech będzie jasne, że Tanoa to nie tyle tytuł nadchodzącego dodatku do Army III, ale nazwa tropikalnego archipelagu o powierzchni 100 km², na którym Czesi osadzą jego akcję. Hawajski, wulkaniczny sznyt krajobrazu wysp wzbogacony jest oczywiście o miasteczka, wioski, a nawet sporych rozmiarów kopalnię odkrywkową. A wszystko „oblane” zielenią gęstej dżungli, w której do walki twórcy udostępnią graczom zupełnie nowe militarne zabawki: karabiny, akcesoria, pojazdy. Dodatek będzie wymagał podstawki.

[enki]



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

PC, PS4, XBO | akcja | Ubisoft | 23 października 2015 (PS4, XBO)

Asasyni przenieśli się z Paryża do Londynu i bez wątpienia jest to o wiele ciekawsze (choć trochę przygnębiające) miejsce. Grafika oczywiście powala: budynki są przepięknie szczegółowe, a miasto dobrze udaje, że żyje... ale wystarczy wsiąść do dorożki, by przekonać się, że to tylko ładnie przygotowana ściema. Jeżdżenie wiktoriańskimi dryndami jest jedną z największych nowości, ale też potencjalnie największym problemem Syndicate – koń jest pancerny i bierze na klatę nawet uliczne latarnie, co skutecznie wybija z klimatu, a wóz mało zwrotny, co sprawia, że dynamiki w pościgach nie czuć za grosz. O wiele ciekawiej wygląda wspinanie się po zabudowie, co robi się tym razem głównie za pomocą linki – pozwala ona błyskawicznie wjechać na szczyt budynku, kiedy tylko się do niego zbliżymy, albo stworzyć sobie przejście między niektórymi dachami. **Spektakularnych zmian brak: żadna z tego Asasyna rewolucja, to po prostu kolejny odgrzany kotlet**, do którego już się przyzwyczailiśmy, i niektórzy bardzo go lubią. I żeby nie było: wszystko to działa oczywiście w 1080p i na oko siedemnastu klatkach na sekundę.

[Berlin]

B



BATTLECRY

PC | akcja | Battlecry Studios | data nieznana

Wciąż nie wiemy, kiedy ta napakowana akcją gra PvP trafi na pecety, choć pewne jest, że beta rozpocznie się jeszcze w tym roku (liczę na to, że niedługo, bo trwają zapisy). I naprawdę się z tego cieszę, bo mimo że fragmenty rozgrywki zaprezentowane przy okazji E3 nie są nawet w połowie tak dopieszczone wizualnie jak grafiki promocyjne, **już teraz prezentują to wszystko, co może mnie porwać**: brutalną, bardzo szybką, niepoważną walkę z mnóstwem krwi. Podoba mi się to, że nie ma tu tradycyjnie rozumianej broni palnej, tylko ostrza i inne łuki, i to, że celem studia było to, by bohaterki nie wyglądały jak striptizerki. I że całość ma posmak honorowego pojedynku! [9kier]

BEYOND EYES

PC, XBO | artystowski indyk | PitcherTiger | lato 2015

Podstawowe pytanie, które zadają sobie wszyscy, którzy widzieli ten tytuł, to: „OK, ale o co w tym chodzi?”. Po dwudziestu spędzonych z nim minutach nie mam najmniejszego pojęcia, dlaczego Team 17 postanowiło tego twórczego pierwotnie przez jedną osobę indyka przerobić w „prawdziwą grę”. W skrócie: chodzimy BARDZO powoli niewidomą dziewczynką, a z każdym kolejnym krokiem „malujemy” świat dookoła siebie. Czasami, słysząc wodę, dziewczyna wyobraża sobie, że niedaleko jest fontanna – po podejściu bliżej okazuje się, że to rura wodociągowa. Czasami deszcz „zmywa” mapę, którą odblokowaliśmy. Spacerujemy więc i przez kilka poziomów (2-3 godziny zabawy) szukamy kota, który uciekł z domu. I tyle. I nic więcej. I nie wiadomo tak właściwie, po co to robimy – chyba tylko, żeby poczuć się lepiej, bo oto mamy do czynienia z kolejną produkcją usiłującą udowodnić, że gry to sztuka, chociaż udowadniać tego nie trzeba. [Berlin]



CIVILIZATION: BEYOND EARTH – RISING TIDE

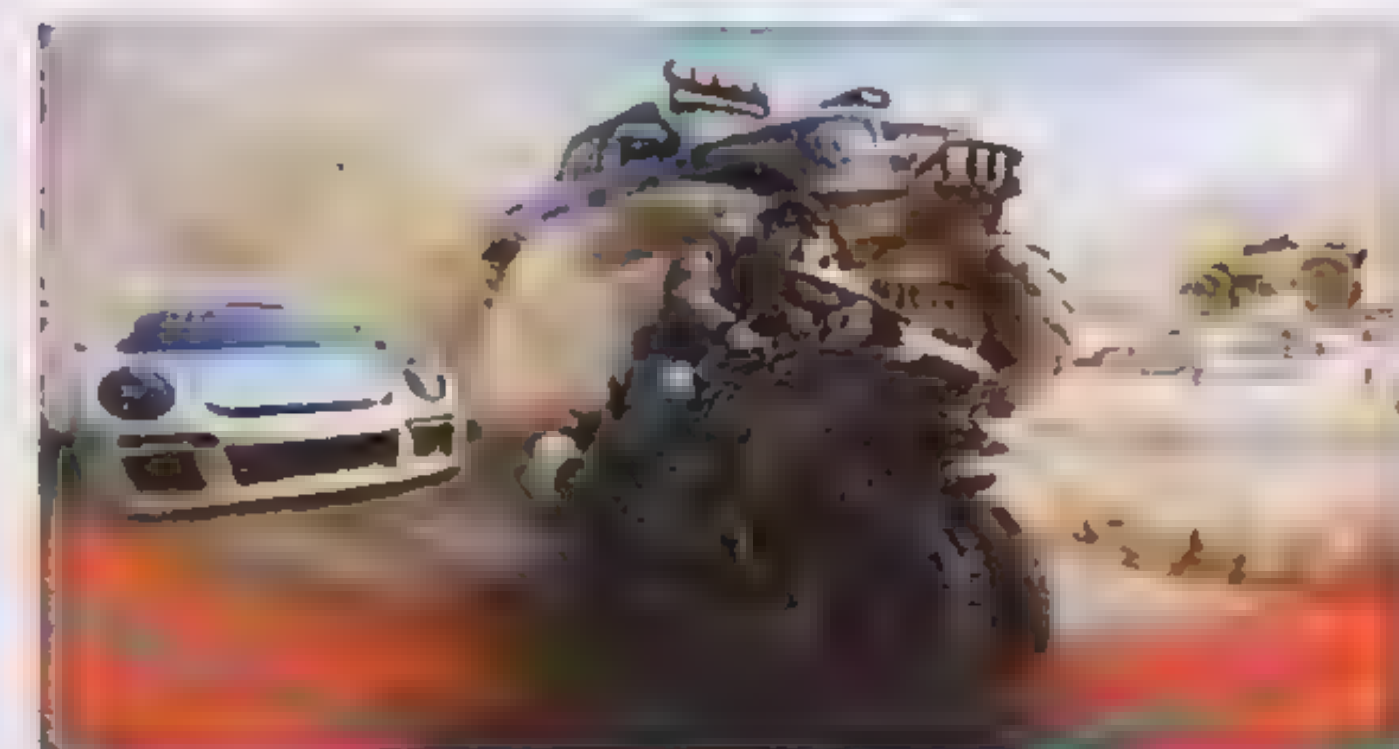
PC | strategia turowa | Firaxis Games | jesień 2015

Ostatnia Cywilizacja, zależy kogo się o opinię zapyta, jest albo najlepszą od dawien dawna, albo najgorszą w historii serii. Pierwszy dodatek raczej sceptyków nie przekona, bo poza poprawionym interfejsem dyplomacji i kilkoma tego typu zmianami wprowadza do rozgrywki głównie motywy marynistyczne. Czyli, w skrócie, nareszcie możemy kolonizować też wodę. Wygląda to jednak jak zwykłe chodzenie po mapie – ot, gdzieś się trafi jakiś surowiec, gdzie indziej artefakt (nowość – można wykorzystać je od razu i dostać w ten sposób jakiś bonus albo zbierać ich więcej i wymienić potem na jakiś świetny budynek czy technologię), a gdzieś jeszcze założymy wodne miasto. **Niewiele w tym prawdziwej rewolucji – to raczej po prostu kolejny krok w kierunku, w jakim Firaxis postanowiło rozwijać swoją serię**, i przez to zerowe zaskoczenie. I z mojej strony, niestety, zerowy poziom ekscytacji. [Berlin]

THE CREW: WILD RUN

PC, PS4, XBO | wyścigi | Ivory Tower | 17 listopada 2015

Więć o przedwczesnej śmierci The Crew najwyraźniej były przesadzone. Ivory Tower powraca z dodatkiem Wild Run, w którym pościgamy się motocyklami, a swoje auta stuningujemy w nowych specyfikacjach: dragsters, drift i monster trucks. Na mapie pojawi się centrum całej imprezy, Summit, co od razu przywołuje na myśl festiwale z obu części Forzy Horizon. Co więcej, oprawa graficzna całej gry ma zostać poddana gruntownemu remontowi. I całkiem słusznie. [enki]



CALL OF DUTY BLACK OPS 3

PC, PS4, XBO | FPS | Treyarch | 6 listopada 2015

Wierzę, że gdzieś w Activision ktoś już poszedł po rozum do głowy i powiedział „dość, wróćmy do korzeni, zróbmy znów grę w realiach II wojny, ale w oprawie na miarę najnowszych sprzętów”. Niestety – nie sta-

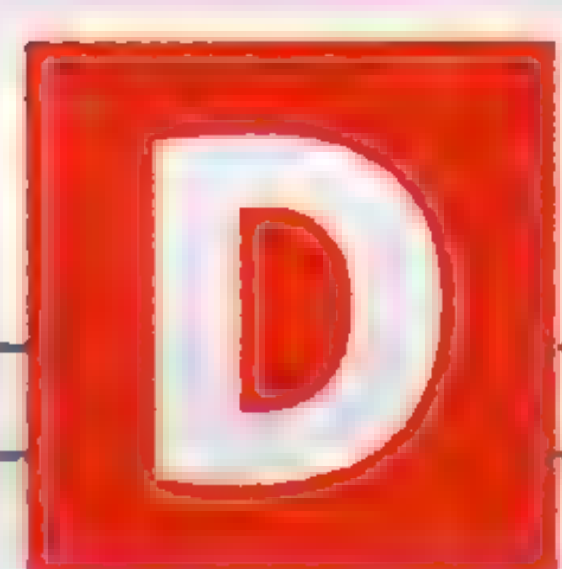


ło się to na tyle dawno, żeby ta odsłona już została zapowiedziana. Zamiast tego mamy trzeciego Black Opsa, który **przenosi nas w jeszcze odleglejszą przyszłość**, atakując sterowaniem myślami, supercyberżołnierzami i tym podobnym tałatajstwem, które nijak mnie do siebie nie chce przekonać. Zgodnie z panującą modą tryb single można zaliczyć w 4-osobowym co-opie, ale poza tym niewiele jest w nim zaskoczeń. Są ataki elektrycznością, dziwaczne „pchnięcia mocą”, które sprawiają, że znajdujący się nieopodal przeciwnik wymiotuje (!), podwójne skoki czy bieganie po ścianach. Te dwa ostatnie ruchy przydają się też w multi. Miałem okazję pograć przez niecałą godzinę – to znów będzie tryb, który powinien uratować tę wydaje się podupadającą serię. Infinity Ward, teraz wasza kolej: wróćcie do tego, co było proste i skuteczne! [MQC]

CROSSOUT

PC | MMO/wyścigi | Targem/Gaijin
2016

Crossout nie jest może jakimś niesamowitym objawieniem, ale przynajmniej zapowiada się na przyjemną, szybką i chaotyczną ścigankę sieciową, w której wiele zależeć będzie od graczy. Głównie dlatego, że to my będziemy odpowiedzialni za stworzenie sobie pojazdu, którym spróbujemy zniszczyć innych. Możemy zamontować gigantyczne działo na szybkiego maluszka (ryzykując, że przewróci się na pierwszym wyboju), pójść w mocny pancerz, machnąć ciężarówką – cokolwiek tylko chcemy. Rozbudowany crafting i błyskawiczne kilkuminutowe bitwy? Czego tu nie lubić? Teoria brzmi niezłe – jak sprawdza się to w praktyce, przekonamy się już za kilka miesięcy. **[Berlin]**



CUPHEAD

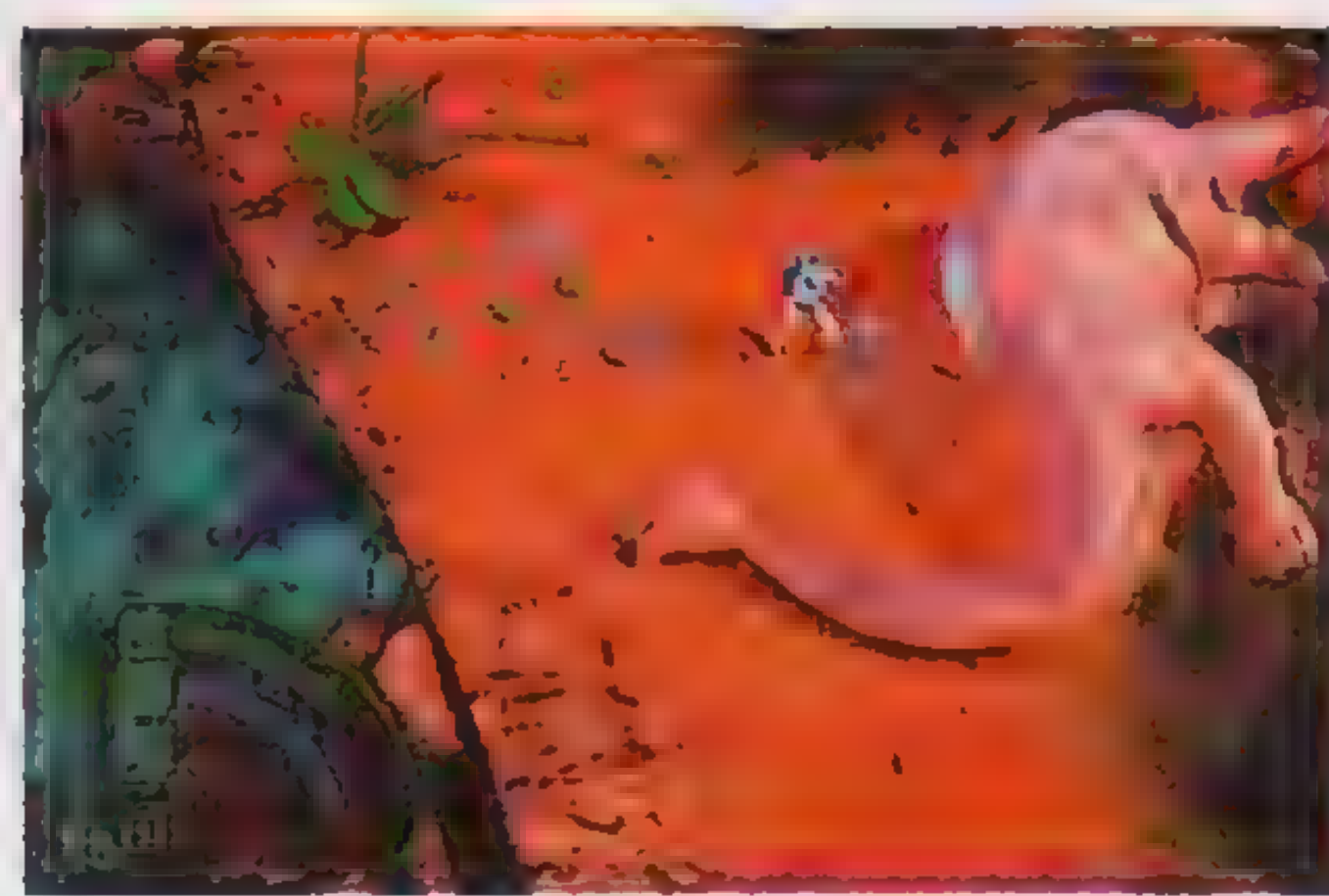
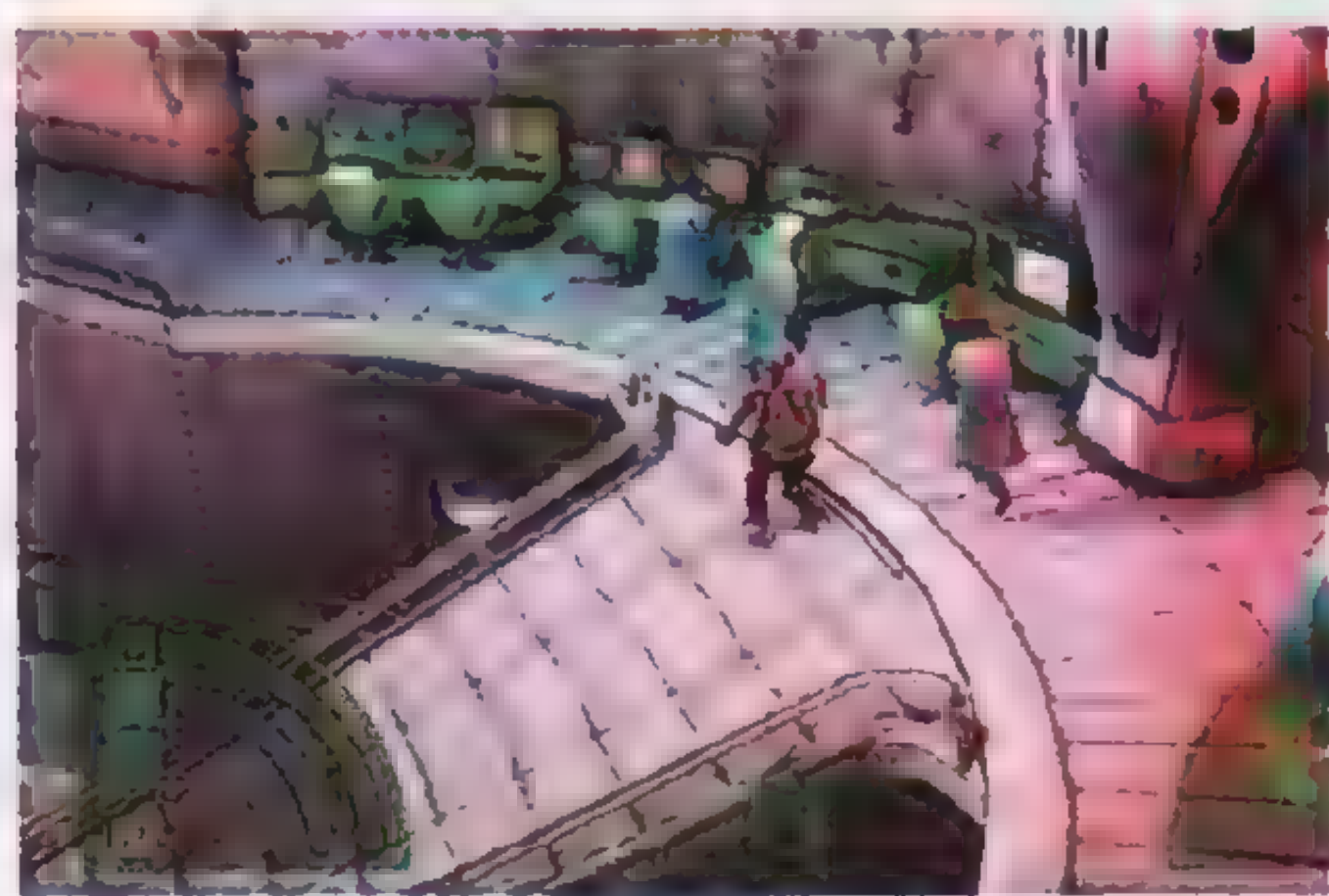
PC, XBO | run and gun | Studio MDHR | 1936 (plus 80 lat)

Konferencję Microsoftu podczas tegorocznego E3 wygrała niespodziewanie malutka, niezależna gra tworzona w kanadyjskim studiu składającym się z dwóch braci. Pokazana pośród szarych, homogenicznych produkcji AAA udowodniła, że da się zrobić grę wyglądającą zabójczo nie ze względu na liczbę poligonów i rozdzielczość tekstur, ale wyjątkowy styl graficzny.

Ale dosyć rozplwiania się, przejdźmy do konkretów: Cuphead udaje kreskówkę z lat 30. ubiegłego wieku. Taką jak chociażby pierwsze produkcje Disneya, z Myszka na czele (główne postacie nawet trochę ją przypominają). Z zaskakującą dokładnością symuluje animację charakterystyczną dla tej epoki, a na całość nałożony jest

efekt rozstrajający kolory tak, byśmy nie mieli wątpliwości, że tak naprawdę odtwarzamy bajkę z kasety VHS na kineskopowym telewizorze.

Rozgrywka też jest klasyczna, choć tu twórcy szukają wzorców w latach 80. – jeżeli graliście w *Contrę*, *Mega Mana* albo *Metal Sluga*, poczujecie się jak w domu. Niepokoją tylko niepotrzebne ułatwienia jak nieskończona liczba żyć czy zachowywanie broni po śmierci – pod tym względem niestety Cuphead jest boleśnie współczesny. Co nie oznacza, że nie będziemy się przy nim doskonale bawić. Zwłaszcza w dwuosobowym co-opie, na który twórcy ewidentnie kładą największy nacisk. **[spikain]**



THE DEADLY TOWER OF MONSTERS

PC, PS4 | akcja | ACE Team | jesień 2015

Do trzech razy sztuka – po umiarkowanych sukcesach Zeno Clash i Abyss Odyssey ACE Team bierze się za bary z kolejnym gatunkiem i kolejną konwencją. Ta ostatnia jest zresztą rozkoszna. „Zabójcza wieża potworów” to (w realiach gry) wydany w latach 50. horror klasy B, którego reedycja właśnie pojawiła się na sklepowych półkach pokolorowana i opatrzona komentarzem reżysera (zresztą stosownie jajcarskim). By wydostać się z planety Gravoria, astronauta zmierza się z krabami-mutantami, jaszczuroludźmi, gigantycznymi mrówkami, dinozaurami, kosmitami i białymi, inteligentnymi małpami. Animacja co większych bestyj ma rwać (acz z założenia), a **gdy przyjrzymy się otoczeniu, dostrzeżemy, że drzewa wykonano z plastiku, latające spodki unoszą się na sznurkach**, a King Kong to tak naprawdę aktor w gumowym kostiumie. Potworności będą się starały przeszkodzić nam w dostaniu się na szczyt tytułowej baszty, z której pięter wielokrotnie zepchną nas zresztą na niższe kondygnacje (co niekiedy pozwoli odkryć poukrywane przez złośliwych architektów znajdkki). Czy twin-stick shooter od Asów okaże się mocną kartą, przekonamy się, przeglądając jesienną talię. **[Papkin]**



DEUS EX: MANKIND DIVIDED

PC, PS4, XBO | RPG/akcja | Eidos Montreal | początek 2016

Goszczący na E3 dziennikarze mogli zobaczyć, jak Jensen (od niedawna – podwójny agent) wchodzi do trapiącego zamieszkami getta biomechanicznie zmodyfikowanych. Ostatecznie udaje mu się dotrzeć do przewodzącego koalicją ARC doktora Ruckera, ale by to zrobić, korzysta z kilku nowych wszczepów, w tym Tytana (o-jak-bardzo-potężnej-tarczy), Ikara (krótkodystansowego teleportu), wyrzutni nanoostrzy i emitera ładunków elektrycznych. Bardziej konfrontacyjne zabawki oraz szybkie przeskoki między osłonami sugerują, że tym razem (oczywiście, jeśli zechcemy) możemy zagrać w FPS-a, a nie w skradankę. Tyle że (na razie?) wciąż bardziej premiowane ekspem są ciche zabójstwa. Dodatkowy łań-faktor wywołał pokaz możliwości silnika Dawn, pozwalającego na bajeranckie renderowanie włosów i odzienia, generującego śliczne refleksy i oświetlenie zależne od gęstości powietrza. **Po mojemu: najlepszy rolplej na targach**, który ponadto ma szansę być jednym z ładniejszych tytułów na pecetach. **[Papkin]**



DISHONORED 2

PC, PS4, XBO | skradanka | Arkane Studios | wiosna 2016

Zegnaj Dunwall, witaj miasto Karnaca. Akcję „dwójki” osadzono 15 lat po wydarzeniach z oryginału. Po tym, jak udało się wypłenić szczurzą zarazę ze stolicy Cesarstwa Wysp, ale również po wygnaniu cesarzowej Emily Kaldwin z jej tronu. Jako grywalne postacie tym razem do wyboru będziemy mieli właśnie ją oraz Corvo, a skakać będziemy po dachach bodaj najcieplejszego, bo położonego na południu wyspy Serkonos miasta cesarstwa. Wszystko,

łącznie z lekkimi strojami milicji i zielenią dżungli okalającej mury, ma tu wyraźny posmak kolonializmu. Mimo prażącego słońca wciąż przyjdzie nam zwłaszcza skradać się z wykorzystaniem nadnaturalnych mocy przekazanych bohaterom przez tajemniczego Odmienca. Młoda cesarzowa będzie się zatem poruszać błyskawicznie, umieć spowalniać czas, ale również wciągać się na dachy przy pomocy magicznej linki. Ponownie dane też będzie graczom podejmować decyzje w trakcie wykonywania misji, a to, czy będą podążali ścieżką spokoju, czy chaosu, zaważy na fabularnych zwieńczeniach zarówno pojedynczych zadań, jak i całej gry. Tylko co z wielorybami? **[lenki]**

VIVID GAMES

Gry jak dopracowane arcydzieła

W Vivid Games – jednym z czołowych niezależnych studiów deweloperskich w Europie oraz jednej z największych firm produkujących gry na urządzenia mobilne w Polsce – pasja i kreatywność łączy się z najnowszymi technologiami. Jak podkreślają członkowie zespołu tu tworzy się nie tyle kolejne tytuły, co dopracowane w najmniejszych szczegółach dzieła sztuki developerskiej.

– Spod naszych skrzydeł wyszły takie tytuły jak Real Boxing™ – który trafił już do ponad 20 mln odbiorców, oraz Godfire™: Rise of Prometheus wyznaczający nowe standardy grafiki na urządzenia mobilne – mówi Marcin Łukaszewski, PR & Marketing Manager. – Współpracujemy z takimi firmami jak Apple, Google czy Qualcomm, a nasze tytuły zdobyły zaufanie graczy i mediów oraz wiele prestiżowych nagród i wyróżnień jak Apple Editors' Choice, Best of App Store, Best of Google Play – dodaje.

Wizytówka w modelu F2P

Przez ponad 10 lat działalności Vivid Games stał się wizytówką polskiej branży gier mobilnych na świecie. – Prężnie pracujemy na nasz sukces – obserwujemy trendy i dostosowujemy się do realiów panujących na rynku – mówi Jarosław Wojczakowski, Development Director. – W ubiegłym roku podjęliśmy decyzję by zmienić model biznesowy na Free2Play – ponad 90 proc. przychodów z gier mobilnych na świecie pochodzi z tytułów wydanych właśnie w ten sposób. Do końca roku planujemy premierę Real Boxing 2, który powstaje na silniku Unreal Engine 4. Będzie to nasza pierwsza produkcja stworzona od podstaw w modelu F2P – dodaje.

Za sukcesem stoi jakość

Jakość danego tytułu jest szczególnie ważna w przypadku modelu F2P. Użytkownik z jednej strony może bez skrupułów porzucić zmagania gdy pojawi się jakiś błąd, czy to językowy czy też na poziomie funkcjonalności gry, z drugiej jest gotów grać dalej i dokupować kolejne bonusy, w przypadku gdy produkcja spełnia jego oczekiwania. – Szlifowaniem gry zajmują się testerzy, których zadaniem jest sprawdzenie czy do ukończonej produkcji nie wkradły się tzw. bugi – mówi Dominik Lubowiecki, QA Director. – Taka praca wymaga nie tylko pasji, lecz także precyzji, dociekliwości i cierpliwości. Ważne jest również doświadczenie oraz kreatywność w rozwiązywaniu problemów. To wciągające zajęcie, które daje wiele satysfakcji oraz największą gratyfikację z możliwych – zadowolenie graczy z finalnego produktu – dodaje.

Atmosfera kluczem do zgranego zespołu

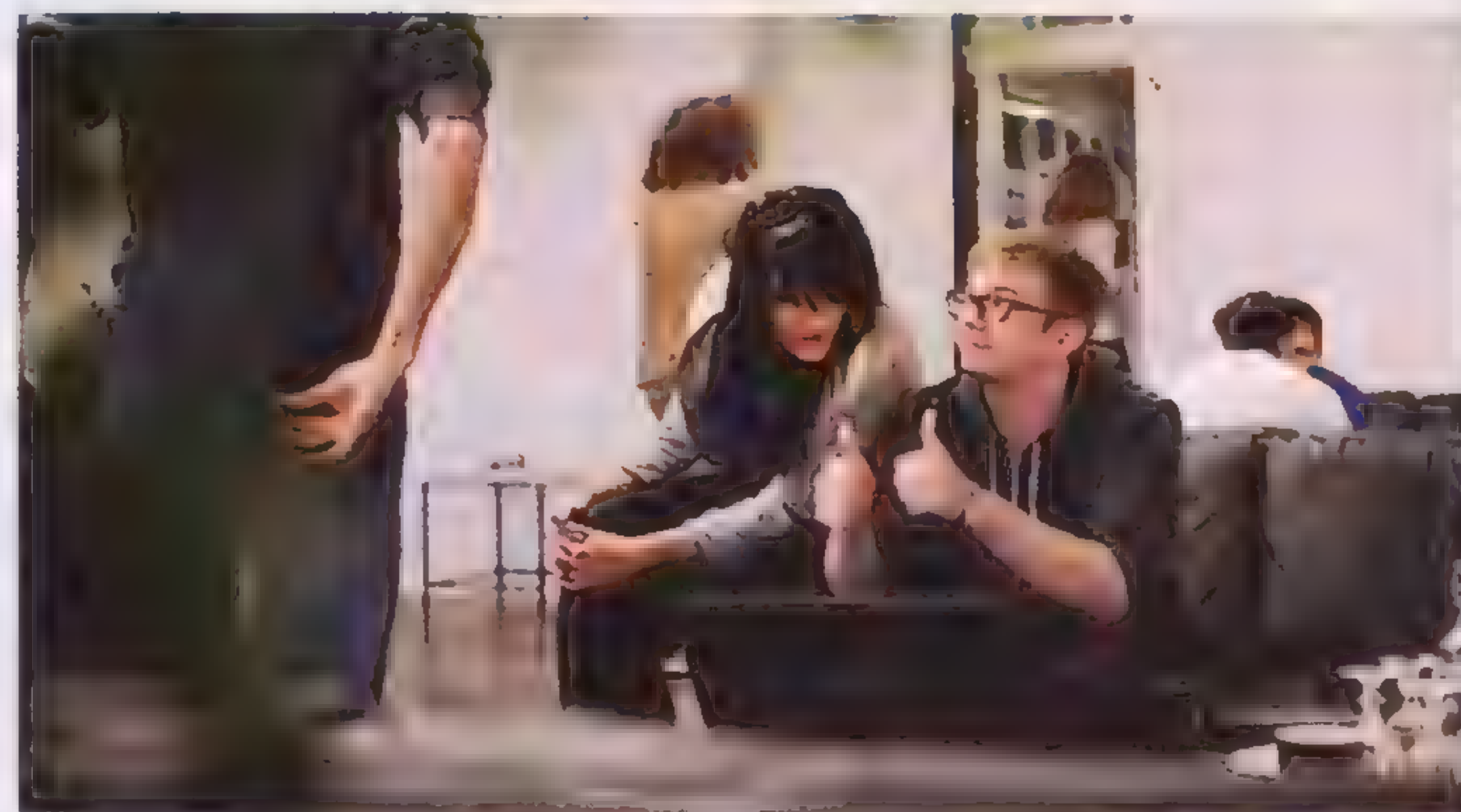
Pracownicy Vivid Games są traktowani jako współautorzy sukcesu, stąd dbałość o dobry klimat panujący w firmie. Nowoczesne biuro, darmowe śniadania w otwartej kuchni, imprezy integracyjne jak wspólny grill, firmowy Game Jam czy Piwne Piątki – to m.in. takie działania budują pozytywne relacje. – Dużym plusem Vivid Games jest elastyczność, z jaką kadra zarządzająca traktuje zatrudnione osoby – mówi Aleksandra Wiśniewska, Senior Associate Producer. – Polityka otwartych drzwi to u nas rzeczywistość, a nie tylko puste hasło. Nie ma uciążliwych procedur i czekania – wszystko można załatwić niemal od ręki – dodaje.

Technologia i dodatkowe korzyści

– Z jednej strony możemy poszczycić się świetnie wykwalifikowanymi specjalistami, których energia napędza do ciągłego rozwoju i dzięki którym codziennie można nauczyć się czegoś nowego. Z drugiej, współpracujemy bezpośrednio z producentami urządzeń mobilnych i układów CPU/GPU, dzięki czemu mamy pierwszeństwo dostępu do prototypów najnowszych technologii zanim pojawią się one na światowym rynku. Połączenie obu tych składników pozwala nam tworzyć najbardziej innowacyjne projekty, przy których po prostu świetnie się pracuje – mówi Wojciech Mazur, Senior Producer. – Organizujemy też wyjazdy na szkolenia i konferencje branżowe a z każdym pracownikiem wspólnie budujemy plan rozwoju osobistego. – dodaje. Co istotne, wszyscy członkowie zespołu Vivid Games mogą korzystać z takich udogodnień jak prywatna opieka medyczna czy dofinansowanie do aktywności sportowej.

Testuj dla nas

Kariera w Vivid Games to więcej niż praca za biurkiem – to szansa na zdobycie unikalnego doświadczenia, nowoczesne technologie oraz wysoka kultura pracy. – Stale poszukujemy nowych pracowników, w tym programistów, grafików a w ostatnim czasie zwłaszcza testerów z co najmniej rocznym doświadczeniem – mówi Kinga Gałka, HR Manager. – Idealny kandydat na to stanowisko powinien płynnie posługiwać się językiem angielskim, posiadać wiedzę nie tylko na



temat narzędzi wykorzystywanych w procesie testowania (bug tracker, generatory testcase itp.), lecz także na temat wymagań do testów akceptacyjnych, oraz doświadczenie w tworzeniu dokumentacji testowej – checklisty, test plany czy scenariusze testowe. Musi też oczywiście interesować się rynkiem gier mobilnych oraz orientować się w podstawowych zagadnieniach dotyczących platform czy sprzętu dostępnego na rynku – podkreśla.

Jesteś zainteresowany podjęciem pracy w Vivid Games? Jeżeli tak wyślij swoją aplikację na praca@vividgames.pl

THE DIVISION

PC, PS4, XBO | akcja | Ubisoft | 8 marca 2016

Jako jeden z pierwszych dziennikarzy na świecie miałem okazję pograć w ten tytuł i niestety muszę dołączyć do tłumu, który zaczął kręcić nosem, kiedy wyszło na jaw, że to „tylko” multiplayerowy shooter. Który ponadto niewiele do gatunku dodaje i niewiele w nim zmienia. Ot biegamy sobie w TPP, korzystamy z osłon i od czasu do czasu strzelamy do ludzi. Spędziłem godzinę w trzyosobowej drużynie – mieliśmy przebić się do „niezwykle niebezpiecznej” dzielnicy, w której główne zagrożenie stanowili kolesie z miotaczami ognia i uciekinierzy z więzienia mszczący się za swoje krzywdy. W praktyce, bo AI nie powala, wyzwaniem okazali się tylko inni gracze: dwie podobne do nas drużyny (i to jedynie dlatego, że każdy z przeciwników był gąbką na naboje). Nie musieliśmy do siebie strzelać – mogliśmy współpracować, by wykonać główne zadanie, czyli zebrać łupy, odpierając ataki botów. Po co jednak walczyć z AI w tak wielkiej drużynie, jeżeli boty nie są wyzwaniem? Poza tym: ostatnie, na co ma się ochotę w takim świecie, to wiara, że inny gracz niesie nam pomoc, a nie strzał w plecy. Strzelaliśmy więc do siebie, chociaż nie musieliśmy, i nie wiem, czy ktoś bawił się przy tym naprawdę dobrze.

Wszystko wyglądało ślicznie, ale w rozgrywce było szaroburym pif-paf z okazyjnym bum-bum, tyle że udającym taktyczność, bo wymagało ciągłej komunikacji między członkami drużyny. [Berlin]

DREAMS

PS4 | edytor | Media Molecule | data nieznana

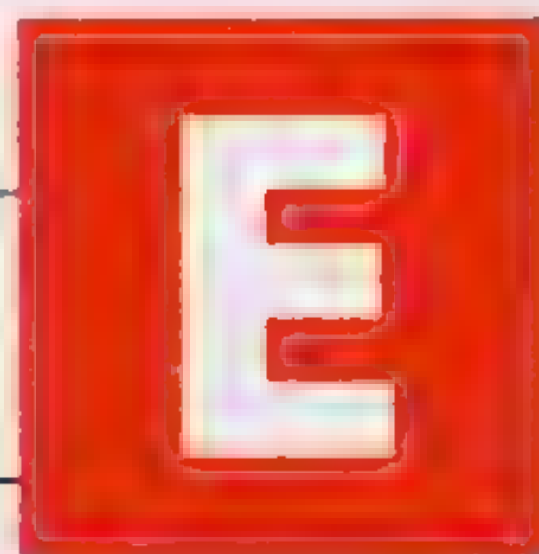
Nadchodzący tytuł Media Molecule, będący w produkcji od 4 lat, to bez dwóch zdań jeden z najbardziej innowacyjnych projektów przedstawionych na E3. W zwiastunie pokazano sam „gameplay” – choć w przypadku Dreams trudno mówić o grze, raczej o doświadczeniu, bo gracz będzie tworzył sny, eksplorował te powstałe dzięki innym i miksował je. Prezentuje się to obiecująco, bo wiadomo już, że można będzie zaprojektować zarówno poziomy, jak i muzykę, także w co-opie. Na razie Sony pokazało i pianistę w leśnej głuszy, i parę niedźwiedzi polarnych na skutym lodem biegunie, i ucieczkę podniebnego skutera w futurystycznym mieście, i obronę przed zgrają uroczych zombiaków – a wszystko to wygląda, jakby wyrwało się z atelier jakiegoś malarza. Dam głowę, że można tam stworzyć również trzymający w napięciu horror, brutalną masakrę i dziwaczne, abstrakcyjne motywy, więc PEGI 7, w które celuje Sony, trochę mnie przeraża. [9kier]



ENKI

XBO | survival horror
Storm in a Teacup | 2015

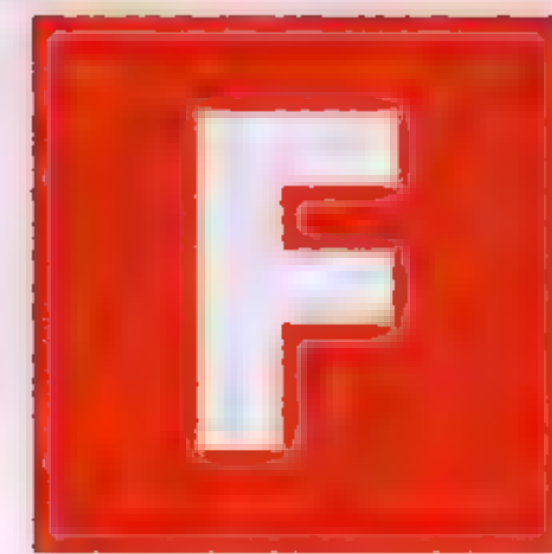
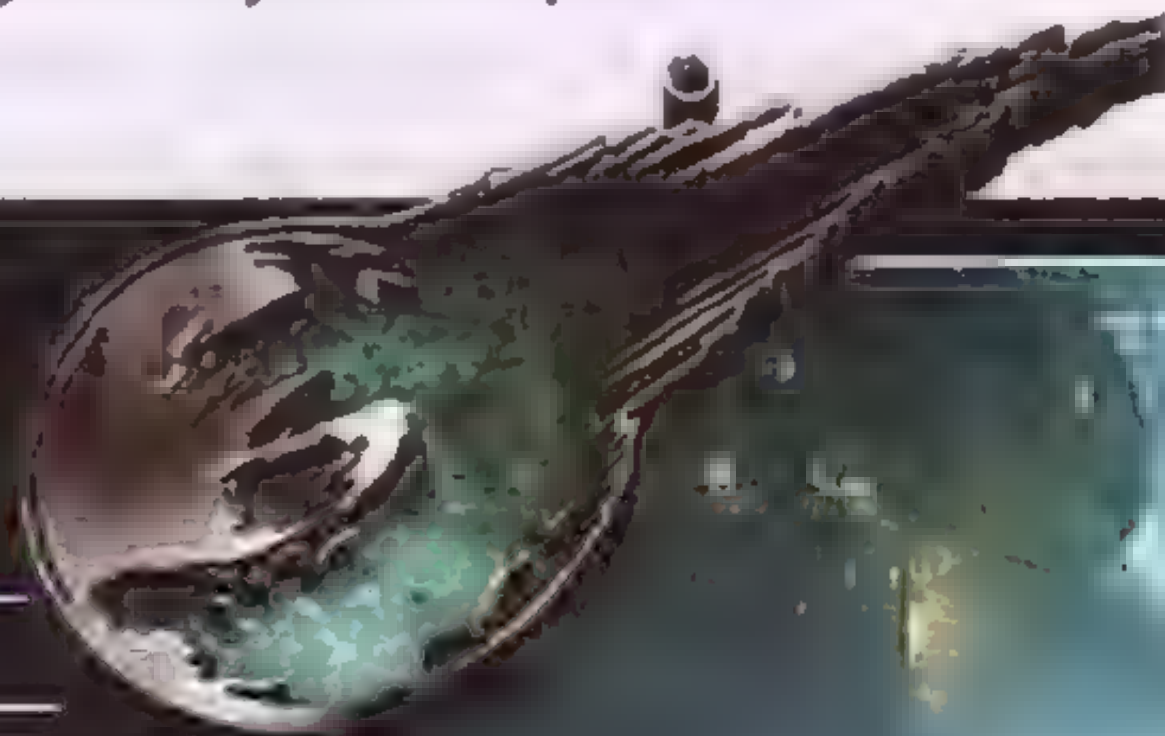
Jesteś zamknięty w ciemnej piwnicy. Masz tylko kilka chwil na to, by zorientować się w swoim położeniu, znaleźć wyjście, uciec. Przed tobą proceduralnie generowany układ pomieszczeń, blokujące drogę zagadki logiczne i wiele zakończeń, w zależności od liczby odkrytych po drodze sekretów. Niektóre z nich rzucą nieco światła na tego, kto cię uwięził – seryjnego zabójcę, parającego się mroczną magią okultystę. On czeka gdzieś w cieniu. Poluje na ciebie. Zginiesz. [enki]



FINAL FANTASY VII: REMAKE

PS4 | JRPG | Square Enix | data nieznana

Spakatem się na konferencji Sony, kiedy po zwiastunie nowej wersji Final Fantasy VII, czyli najlepszej gry w historii, pojawił się napis „Nareszcie obietnica została złożona”. Nie wiemy o tej grze nic, mamy więcej wątpliwości niż nadziei, ale właśnie ta „obietnica” jest tym, czego wielu fanów serii oczekiwało. Potrzebowaliśmy świadomości tego, że powrót do Midgaru z czasów jego świetności, spotkanie na TEJ zjeżdżalni, przejazd TYM metrem i obserwowanie TYCH postaci w nowej, odświeżonej wersji są naprawdę możliwe. Więcej informacji pojawi się pod koniec roku – a razem z nimi prawdopodobnie czeka nas potężny zawód. Na razie jednak chcę wierzyć, że powrót legendy w sposób, który jej nie zniszczy, rzeczywiście jest realny. [Berlin]



FIFA 16

PC, PS4, XBO | sportowa | EA Sports | wrzesień 2015

Pojawienie się Pelégo na konferencji EA było niemalym wydarzeniem. Ale najlepszy brazylijski piłkarz w historii był tylko atrakcją targową, w samej grze obecność zaznaczają przede wszystkim „okładkowy” Messi oraz kobiety. Żeńskie drużyny to największa zmiana w tej części. Niestety nie dane mi było jeszcze nimi zagrać. Grałem za to standardowe mecze – za mało, by mówić cokolwiek definitywnego, ale wydaje się, że zwyczajowo drobne zmiany poszły w dobrą stronę. Nowe dryblingi, lepsze zachowanie się obrońców, możliwość przerywania animacji wślizgu (piłkarz szybko wstaje), bardzo silne podania po ziemi (wreszcie!) – to nie są duże modyfikacje, ale poprawiają komfort grania. Najwidoczniejsza rzecz to jednak opcja włączenia w każdej chwili wypowiedzi wyświetlanych obok postaci, którą aktualnie sterujemy – pokazuje, jakimi przyciskami możemy wykonywać jaką czynność. Porady będą inne w zależności od zaawansowania gracza: początkujący dowiedzą się, jak podawać i strzelać, zaawansowani zaś poznają (albo przypomną sobie) złożone taktyki. Przydatna sprawa! [MQc]





FIREWATCH

PC, PS4 | przygodowa | Campo Santo 2015

Często jest tak, że zachwycam się pierwszym zwiastunem, a później z każdym kolejnym gameplemem mój entuzjazm opada. Tu jest inaczej: zakochałam się w pierwszym trailerze Firewatch, ale **im więcej fragmentów rozgrywki oglądam, tym bardziej szaleję na punkcie niepokojącego klimatu**, ślicznego, pomarańczowego Wyoming, ciekawych, zabawnych i niesamowicie naturalnych dialogów oraz zaledwie dwójki postaci, z czego jedna jest tylko głosem w krótkofalówce. Okoliczna głusza skrywa jakąś tajemnicę, której przełożona stróża lasu nie chce zdradzić, i na podstawie zebranych okruszków – przeciętych kabli, zaginionych osób, włamania do drewnianej wieży – stworzyłam już całkiem sporą bazę fabularnych teorii. Czekam z niecierpliwością! **[9kier]**



FORZA MOTORSPORT 6

XBO | wyścigi | Turn 10 Studios 18 września 2015

W szóstej części supersamochodówki m.in. 450 samochodów wraz z ich „forzawistami” oraz 26 lokacji, w tym 10 zupełnie świeżych. Nowością ma być faktyczny wpływ deszczu na model jazdy, włącznie z tym, że wjechanie w tworzącą się kałużę może prowadzić do hydroplaningu, czyli poślizgu na poduszce z wody. Twórcy obiecują też nowe podejście do jazdy nocnej – będzie naprawdę ciemno, a przez to również nieporównywalnie trudniej. Dobrą wiadomością jest też to, że Microsoft wycofał się z mikrotransakcji, które położyły się cieniem na „piątce”. **[g.]**



GEARS OF WAR 4

XBO | akcja | Microsoft | koniec 2016

O najnowszych Gearsach poza tym, co pokazano w krótkim gameplayu, niewiele wiadomo. Ale że za ich produkcję odpowiada Rob Fergusson, współtwórca tej serii, to należy być dobrej myśli. Nie spotkamy jednak Marcusa Feniksa – pojawią się **nowi bohaterowie (w tym kobieta imieniem Kait) i nowa opowieść** tudzież nowe rodzaje wrogów. (Co jednak nie oznacza, że czasem nie spotkamy starych znajomych, np. JD). Będzie też to, co zawsze cenilem w GoW – specyficzny napakowany testosteronem klimacik, intensywna akcja, elementy taktyki i wyraziście (prze)rysowane postacie protagonistów. A żeby umilić fanom oczekiwanie – już w sierpniu tego roku pojawi się na XBO gruntownie odświeżona pierwsza część GoW.

PS: Nadzieja na to, że doczekamy się też G4 w wersji na PC, jest bardzo duża, właściwie granicząca z pewnością. **[Smg]**



GIGANTIC

PC, XBO | MOBA | Motiga | 2015

Jeśli ktoś na dźwięk słowa „MOBA” reaguje wysypką i kichaniem, powinien trzymać się od Gigantic z daleka. Jest to kolejna próba zaadaptowania tego gatunku w typowych grach akcji z TPP. Pograłem trochę i zupełnie mnie ta gra do siebie nie przekonała. Nie dlatego, że jest zła – spędza się przy niej czas dość przyjemnie, ale warto o niej powiedzieć głównie dlatego, że pozwoli na jednoczesne granie przeciwko sobie ludziom z XBO i pecetowcom z Windowsem 10. Beta startuje już niebawem. **[MQC]**



HALO 5: GUARDIANS

XBO | akcja | 343 Industries 27 października 2015

Jako fan uniwersum Halo z dużą nadzieją oczekuję premiery nowej odsłony tego cyklu – niestety na razie wyłącznie na XBO, choć ptaszki ćwierkają, że posiadacze PC też się w końcu jej doczekają. Oby. Tak jak wcześniej będzie to futurystyczna strzelanina. Tym razem jednak nie będziemy wcielać się tylko w kultowego Master Chiefa – tu będzie jedną z dwóch postaci, którymi pokierujemy. A całkiem spora część fabuły poświęcona będzie... jego poszukiwaniom. Master znika bowiem w tajemniczych okolicznościach, w czasie ataku kosmitów na jedną z ludzkich kolonii. Jego tropami rusza czteroosobowy oddział dowodzony przez innego Spartanina (agenta Locka, jakby kto pytał). **Skojarzenia z Gears of War są tu dość oczywiste – tym bardziej że sterowanym przez AI podwładnym możemy wydawać proste rozkazy.** Naturalnie single to tylko „mniejsza połowa” tego, co H5 oferuje. Multi – w trybie kooperacji do 4 osób, rozgrywane na bardzo dużych mapach – zostało wzbogacone o dwa nowe tryby: arena i warzone. Ten pierwszy to po prostu rywalizacja drużynowa. Za to w warzone będzie mogło walczyć naraz do 24 graczy plus boty. Twórcy obiecują tu takie stężenie emocji, jakich dotąd w halowym multiplayerze nie było. Całość ma śmigać w 60 klatkach oraz wspierać Kinecta 2.0 i Xbox Smartglass. Premiera jesienią tego roku. Cóż, jak dla mnie to drugi sensowny powód, by ewentualnie rozważyć kupno XBO. (Pierwszy to Gears of War 4). **[Smg]**



HOLLOWPOINT

PC, PS4 | akcja | Ruffian Games | 2015

W dzisiejszym odcinku „indyków przytulonych przez Sony” wystąpi **shooter celujący w czteroosobową kooperację**. O proceduralnie generowanych poziomach, rozbudowanym (deklaratywnie) rozwoju postaci, budowaniu od podstaw organizacji najemników i przebieganiu w zleceniach jak uległkach wiedzieliśmy. Nie było też zaskoczeniem, że pif-pafować będziemy w 2,5D i że momentami skierujemy broń w głąb areny, prując do przeciwników hasających na drugim planie. Ujawniony na E3 trailer nieco precyzuje tzw. fabułę. Ta rozpocznie się w roku 2084 w świecie, w którym rozwój sztucznej inteligencji doprowadził do wybuchu III wojny światowej, a później do upadku Stanów Zjednoczonych. **[Papkin]**

PRZEGLĄD GIER OD A DO Z



HUSH: INTO THE DARKNESS

PC, PS4, XBO, Wii U | akcja/przygodowa | Game Studio 78 | lato 2015

Wiadomo, pecet wszystko przyjmie, ale czy naprawdę jest tak źle z nowymi konsolami, że chcą zasilać swoje katalogi grami takimi jak ta? Twórcy Hush próbowali zgromadzić 99 tysięcy funtów na Kickstarterze i zdobyli zaledwie dwa tysiące, po czym zbierali dodatkowe fundusze, a ostatecznie pojawili się na E3 z nowym zwiastunem zaprezentowanym przez Microsoft. A ja wciąż nie jestem przekonana, bo jak dziecięce motywy – lalki, pozytywki itp. – bywają naprawdę straszne, tak kreskówkowa grafika Hush (niespójna, bo już przemierzane przez bohaterkę pomieszczenia sierocińca są mroczne i ciemne) i horror jakoś się do siebie nie kleją. Ani do wyrwanej z action erpega walki z zabieraniem wrogom kolejnych hapek. **Nie bardzo rozumiem, czym ma być ta gra** – oprócz tego, że fabuła będzie skupiona na stawianiu czoła następnym fobiom – ale że premiera za pasem, już niedługo się dowiem. **[9kier]**



INTO THE STARS

PC | space sim | Fugitive Games
lipiec 2015 (wczesny dostęp)

Gdzieś pomiędzy grami pokroju Battlecruisera 3000 AD i Freelancera Fugitive Games uplotło gniazdko dla swojego Into the Stars – symulatora kapitana statku przemierzającego układ gwiazdny w poszukiwaniu nowego domu dla ludzkości. To szczypta Football Managera w zarządzaniu załogą o zmiennych statystykach (można nawet wybrać „skład” na wypad promem po zasoby), nieco FTL-owej ucieczki przed pogonią i naparstek minigierek związanych m.in. z wydobywaniem minerałów. A wszystko w wielkiej, otwartej i usianej przeróżnego rodzaju śmieciem przestrzeni, gdzie śmierć przychodzi raz a dobrze. **[enki]**



ION

PC, XBO | MMO | RocketWerkz
data nieznana

Dean „Rocket” Hall znany jest z tego, że stworzył DayZ i potem długo, długo starał się go ukończyć, aż w końcu odszedł z Bohemii i założył własne studio. W nim pracuje nad Ion – onlajnową „niegrą” o życiu na stacjach kosmicznych w symulowanym środowisku. Ciśnienie powietrza, zasilanie, ciepło – uwagę trzeba będzie zwracać na wszystkie systemy podtrzymywania życia, by... no, przeżyć. Nikogo nie dziwi fakt, że gra trafi na xboksovy „wczesny dostęp”, czyli Game Preview. O to, jak długo tam pozostanie, w zasadzie możemy zacząć się zakładać już dziś. Oby nie podzieliła losu Spacebase DF-9. **[enki]**



JUST CAUSE 3

PC, PS4, XBO | akcja | Avalanche Studios | 1 grudnia 2015

Jeśli czytałeś to, co pisaliśmy o Just Cause 3 do tej pory, to wiesz wszystko. Na E3 nie pojawiła się żadna nowa informacja, tylko więc dla porządku powiemy, że w grudniu czeka nas wyprawa do egzotycznego miejsca, które obrócimy w perzynę na tysiąc jeden sposobów. Zabawy liną, wybuchy, swobodne przemieszczanie się po całej ogromnej lokacji – to w sumie wystarczy, nie ma chyba co narzekać na brak dodatkowych faktów? **[MQc]**



THE LAST GUARDIAN

PS4 | akcja | SCE Japan Studio | 2016

Sony rozpoczęło swoją konferencję z wysokiego C! Targowy Wielki Przedwieczny (pierwsze wzmianki o grze pojawiły się na E3... w 2009 roku!) **nie rozwiał przy tym narosłych przez 6 lat wątpliwości i wciąż pozostaje grą-enigmą**. Tym razem da się go jednak osadzić na pewnych fundamentach. W prezentowanej sekwencji chłopiec i (z braku lepszego określenia) gryf eksplorowali pradawny kompleks, pod jakim rozpościerał się dywan mgieł. Podskakując, wyrostek nakłonił stworzenie do puszczenia się susem na odległą kładkę, następnie zajął się zrzucaniem w przepaść ogromnego łapacza snów, na który zaniepokojone zwierzę syczało i prychało. Z tego, co widzieliśmy: **zabawie bliżej do Ico niż Shadow of the Colossus**, choć – jak w tymże – nie obejdzie się bez wspinaczek po wielkim cielsku. Po tej krótkiej sekwencji Fumito Ueda został nagrodzony owacjami. Czy znów uda mu się dotknąć naszych wrażliwości – zobaczymy w 2016. O ile, oczywiście, tytuł znów nie trafi do limbo i – przykładowo – nie ukaże się dopiero na PS5. **[Papkin]**



MAD MAX

PC, PS4, XBO | akcja | Avalanche Studios | 4 września 2015

Krótki hands-on na targach nie przekonał mnie do natychmiastowego zamawiania pre-orderu. Z jednej strony gra to nie lada gratka dla miłośników aut (V8!), tuningu i postapokaliptycznych klimatów w wielkim, otwartym świecie. Z drugiej – walka wręcz wydaje się do tego doklejona nieco na siłę, sterowanie jest niewygodne i mało intuicyjne, główny bohater porusza się z bezwładnością, jaką czuć też czasem u Geralta. Na pewno nie będzie to produkcja nieudana – ale też nie oczekiwałbym po niej kandydowania do tytułu gry roku. **[MQc]**

MASS EFFECT ANDROMEDA

PC, PS4, XBO | RPG | BioWare | koniec 2016

Zawiston (skroc.pl/ed8fc) za wiele nie pokazał i jeszcze mniej wyjaśnił, ale na szczęście dystrybutorzy baknęli kilka zdań, z których wiadomo, że... Akcja toczy się długo po wydarzeniach opisanych w ME3, w galaktyce Andromeda (najbliższa Ziemi galaktyka spiralna, odległa o jakieś skromne dwa i pół miliona lat świetlnych, podobna wielkością do naszej). Bohaterem ma być (do wyboru) mężczyzna lub kobieta (ale nie ci, których widać na filmie). Całość hula na silniku Frostbite 3, więc wizualnie gra prezentuje się dużo lepiej niż ME3. A gameplayowo? Powiedziano tyle, że **Andromeda zaczerpnie to wszystko, co było najlepsze w poprzednich częściach**. Będzie więc szybka akcja, wciągająca fabuła, eksploracja nowych światów, konieczność stworzenia drużyny. Powraca też jazda odpowiednikiem Mako (czyli pojazdu naziemnego). Widzimy też znajomy emblemat „N7” na kombinezonie jednej z postaci... Reszta to już tylko spekulacje. Czy nowe uniwersum okaże się równie wciągające jak to znane nam z trylogii? Dowieemy się nie wcześniej niż pod koniec przyszłego roku. I to optymistycznie zakładając, że nie będzie żadnej „obsuwy”. [Smg]

MASTER OF ORION

PC | strategiczna | Wargaming
data nieznana

Nie wystarczą Wargamingowi ląd, morze i powietrze – ojcowie World of Tanks chcą podbijać gwiazdy. Chwilę przed E3 wyszło na jaw, że wraz z kilkoma członkami ekipy oryginalnego składu NGD pracują nad rebootem stareńkiego Master of Orion, turowej strategii 4X. W nowej wersji pojawi się 10 ras, których ambasadorzy będą w pełni udźwiękowieni i ładnie animowani, 100 technologii, dziesiątki systemów gwiazdnych z losowo generowanymi i umiejscowionymi planetami, zautomatyzowaną bądź taktyczną walkę, a także różne ścieżki do zwycięstwa. I pomimo że rozmaitych zmian będzie mnóstwo, zostanie zachowany klasyczny gameplay łączący najlepsze cechy „jedynek”, „dwójki” i „trójki”, więc wygląda na to, że **fani oryginału nie mają się czego obawiać**. Jako fanka Twilight Imperium – czekam, zwłaszcza że nie będzie to żaden free-to-play! [9kier]



MIGHTY NO. 9

PC, PS4, XBO | platformowa
Inti Crates | 18 września 2015

Capcom nie chciał robić klasycznych Mega Manów, więc Keiji Inafune zwrócił się o sfinansowanie nowego, ale klasycznego Mega Mana do fanów – za pomocą Kickstartera. Teraz Capcom wydał kolekcję klasycznych Mega Manów z czasów NES-a, a Keiji Inafune pokazał wydawcy, że do niczego go nie potrzebuje, bo potrafi zrobić coś świetnego, nie bazując na znanej marce. I dał radę: pograłem wreszcie w Mighty no. 9 i planuję kłaniać się ludziom, którzy za ten tytuł odpowiadają, kiedy tylko ich spotkam. **To niesamowicie złośliwa, trudna, do bólu męcząca platformówka w starym stylu, ale nowej oprawie**. Koniecznie się tym zainteresujcie, jeżeli skakanie i strzelanie są waszemu sercu mile! [Berlin]



N

NIER (?)

PS4 | akcja/RPG | Platinum Games | data nieznana

Niech was nie zwiedzie brak podtytułu – zostanie on ujawniony dopiero jesienią, gdyż „zdradza sporo na temat mechaniki gry”. Oryginalnego NieR-a musiałem szukać lata temu przez Huta w bibliotece gier Techlandu, ale warto było – zarówno ze względu na interesujące, wyraziste projekty postaci, kilka naprawdę ciekawych lokacji, jak i fantastyczny soundtrack. Tym razem reżyser Yoko Taro i kompozytor Keiichi Okabe łączą siły z Platinum Games, by stworzyć **godny sequel z lepszym systemem walki, ale wciąż utrzymany w charakterystycznej, posępnej tonacji**. W grze znajdą się trzy grywalne postacie: szarowłosa dziewczyna (odziana zbyt szczelnie na Kainé, ale kto wie...), chłopiec i jedna jeszcze nieujawniona. Miłośnicy niszowych japońszczyzn łączą się w nadziei. [enki]

NO MAN'S SKY

PC, PS4 | space sim | Hello Games | data nieznana

Ja na tak ambitny projekt, gra Hello Games zaprezentowała się w tym roku skromnie. Sean Murray spędził na scenie Sony trzy minuty, pokazując kilka sekund standardowej walki kosmicznej i bezmiar galaktyki tworzącej „świat” gry oraz teleportując się do losowo wybranego układu gwiazdowego, by wylądować na nigdy nieodwiedzonym wcześniej przez nikogo globie. Okazuje się, że prócz proceduralnie generowanych form życia bronić planet przed graczami będą automatyczni strażnicy, a sami użytkownicy za każde odkrycie będą nagradzani punktami. O ile zdołają swe znaleziska załadować w specjalnych, rozsypanych po galaktyce przekaźnikach. Nadal nie znamy daty premiery, a szkoda, bo już nie mogę się doczekać. [enki]



PRZEGLĄD GIER OD A DO Z



OVERKILL'S THE WALKING DEAD

PC, PS4, XBO | FPS | Overkill Software | 2016

Co-cpowy shooter powstający we współpracy z ojcem oryginalnego, komiksowego „The Walking Dead” podobnie jak PayDaye **garściami** czerpie z Left 4 Deadów, przynajmniej wizualnie – i jeśli wierzyć Robertowi Kirkmanowi, to w zasadzie PayDay w większym świecie. Na E3 developerzy przyjechali ze StarVR, czyli własnym hełmem do wirtualnej rzeczywistości, i pozwolili garstce wybrańców poczuć mdłości w opanowanym przez zombiaki Waszyngtonie – niestety niezwiązane z zapachem czy wyglądem przeciwników w demie technologicznym, ale standardowym dla tych sprzętów negatywnym wpływem headsetu. Widziałam już kiepskie graficznie gry, które powstawały na wczesne wersje Oculus – z niską rozdzielczością i pikselami wielkości paznokci – i zdecydowanie bardziej ciekawi mnie „zwykła” edycja, bo jakoś trudno mi uwierzyć w to, bym mogła się w świecie VR zatopić.

[9kier]



PES 2016

PC, PS3, PS4, X360, XBO
sportowa | Konami
15 września 2015

Konami nie jest firmą, która chciałaby (i mogła) iść na wojnę na studolarówki z Electronic Arts, więc jak nie miała licencji na wiele zespołów, tak nie ma co liczyć tu na zmianę. Dlatego też twórcy mówią wprost, że zaimplementowali możliwość (również na PS4) importowania strojów i dostosowywania ich. Krótko mówiąc: życzliwy fan przygotuje pewnie wszystko tak, żeby całość pod tym względem wyglądała jak FIFA. A co z resztą elementów? Widać, że PES na niektórych polach goni konkurencję (np. wreszcie wprowadzi cieszyki), a na innych idzie w inną od niej stronę (model obrony jest nieco zmieniony względem poprzedniej części, ale nie ma wiele wspólnego z fifowym tactical defending). Najważniejsze jest jednak to, że **gra się w nowego ProEvo bardzo, bardzo przyjemnie**. Na tyle, że poważnie rozważam, której z gier oddać swoje długie jesienne wieczory.

[MQc]



PILLARS OF ETERNITY THE WHITE MARCH

PC | RPG | Obsidian Entertainment | październik 2015

Nie wstydlive DLC, ale **pełnokrwiste rozszerzenie** estetycznie czerpiące z Icewind Dale'a i (ponoć) dorównujące rozmiarem Opowieściom z Wybrzeża Mieczy. Przyjawszy zaproszenie do Białej Marchii, trafimy do porzuconej, krasnoludzkiej fortecy, gdzie zawalczymy z oddziałami orków (starcia tym razem mogą być skalowalne). Gdy zaznaczymy w menu odpowiednią opcję, dodatek przystosuje nowe lokacje i do pierwszopoziomowych podlotków, i wymiataczy zabijających kichnięciem, jakimi skończyliśmy podstawkę.

Pomocne dłonie poda nam dwójka nowych towarzyszy – Zahua, nadużywający narkotyków mnich, i Diablica z Caroc, dusza uwięziona w ciele konstruktu. Zarówno nowi, jak i starzy znajomi mają nas zaskoczyć **poprawionym AI**. Dodatek podniesie limit doświadczenia (z dwunastego do czternastego), wpisze w nasze księgi kolejne zaklęcia (w tym „miażdżącą zagładę” przywołującą boski młot, jaki wgniecie niemilców w ziemię) i nauczy nieobeznanych z magią nowych umiejętności. **Pojawi się pewna namiastka wieloklasowości**, bo też niektórych zdolności da się wyuczyć postaci niezależnie od jej profesji, stąd łotrzyk skorzysta z pieśni barda, a mnich podleczy towarzyszy pozbawionych wsparcia kapłana (z zastrzeżeniem jednak, że



będzie się w ten sposób dało opanować jedynie podstawowe skille innej klasy). Wśród pachnącego świeżością ekwipunku prym mają wieść bronie powiązane z duszami tych, którzy je dzierżą, statystyki oręża mają zależeć także od tego, KTO trzyma go w dłoni. Dodatek ma być pierwszym z trzech dużych rozszerzeń i – jeśli wierzyć Obsidianowi – uruchomimy go już w październiku.

[Papkin]

PLANET COASTER: SIMULATION EVOLVED

PC | strategia ekonomiczna | Frontier Developments | 2016

Podczas gdy to, co zostało z Atari, niespiesznie zarzyną kultowego RollerCoaster Tycoona (marcowy trailer World to kpina, powiadam wam: k-p-i-n-a), budowniczości trzeciej części serii (ostatnio znani raczej z kosmicznych wojaży, patrz: Elite) chcą nam sprezentować godnego sukcesora wesołomiasteczkowej strategii. Niestety, poza informacją, że za pięćdziesiąt funciaków możemy rozpocząć budowanie parku rozrywki wcześniej (beta wystartuje... kiedyś) i że twórcy mają chęć „odrodzić” gatunek, nie usłyszeliśmy nic konkretnego. Na poprawę humoru polecam obejrzeć zwiastun, przy którym nie da się nie uśmiechnąć i nie potupać nogą w rytm kawałka Lady Antebellum.

[Papkin]



PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE 2

PC, PS4, XBO | akcja | PopCap Games | wiosna 2016

Żywe trupy przejęły roślinną Suburbię, a Garden Warfare 2 przejmuje kolejną platformę. Druga część niepoważnej wariacji na temat Battlefieldda nie tylko odkleja się od konsoli Microsoftu, ale też od internetu. Tym razem **pogrymy w lokalnym split screenie** i (w razie absencji funfli) solo, wspierani przez AI. Przewietrzono tryby rozgrywki, wśród których pojawią się rozpisane na 24 rośliny Herbal Assault i Graveyard Ops – kooperacja czterech alternatywnie żywych. Obie strony zyskają po trzy nowe klasy. Zombiaki przywitają w swoich szeregach impa, szybką jednostkę, która zawzie na pole walki mecha, Superbrainsa, strzelającego laserami nadgnitego herosa oraz Kapitana Deadbearda, taszczącego ze sobą snajperkę i eksplodującą beczkę. Wszyscy razem wyprawiają się na 12 świeżutkich map, gdy tylko rozpoczną się pozimowe roztopy.

[Papkin]

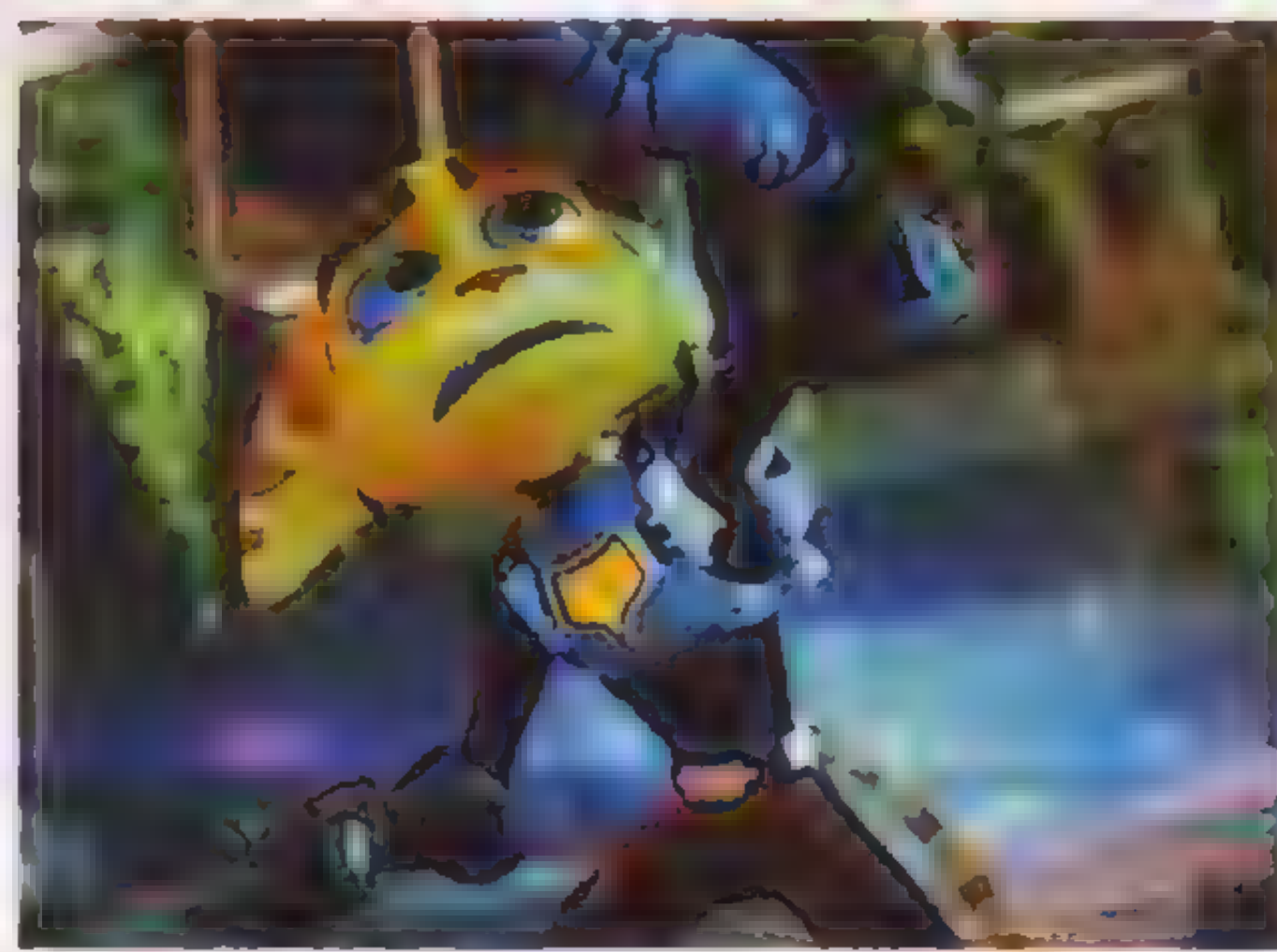
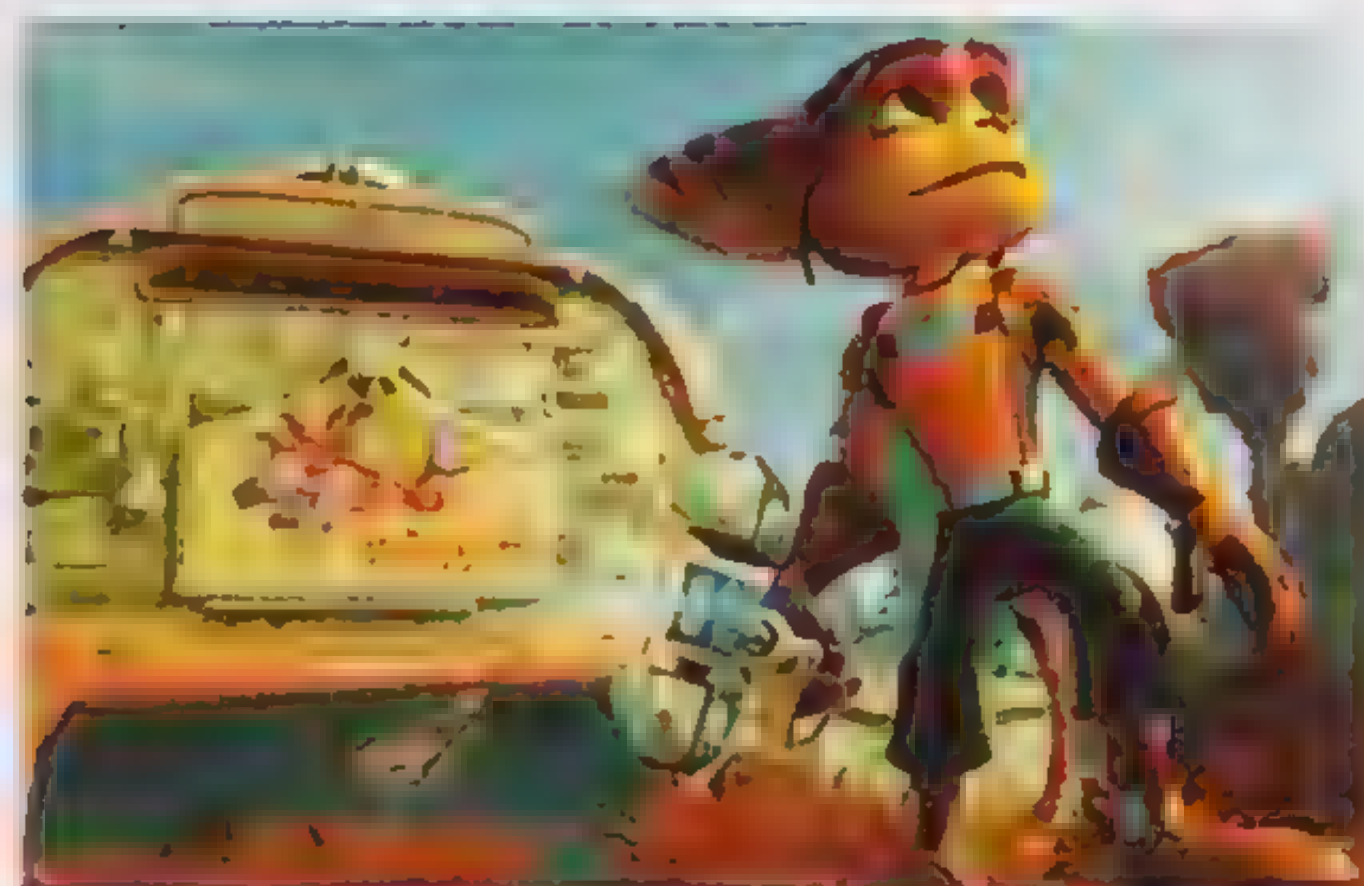


R

RAINBOW SIX: SIEGE

PC, PS4, XBO | FPS | Ubisoft | 13 października 2015

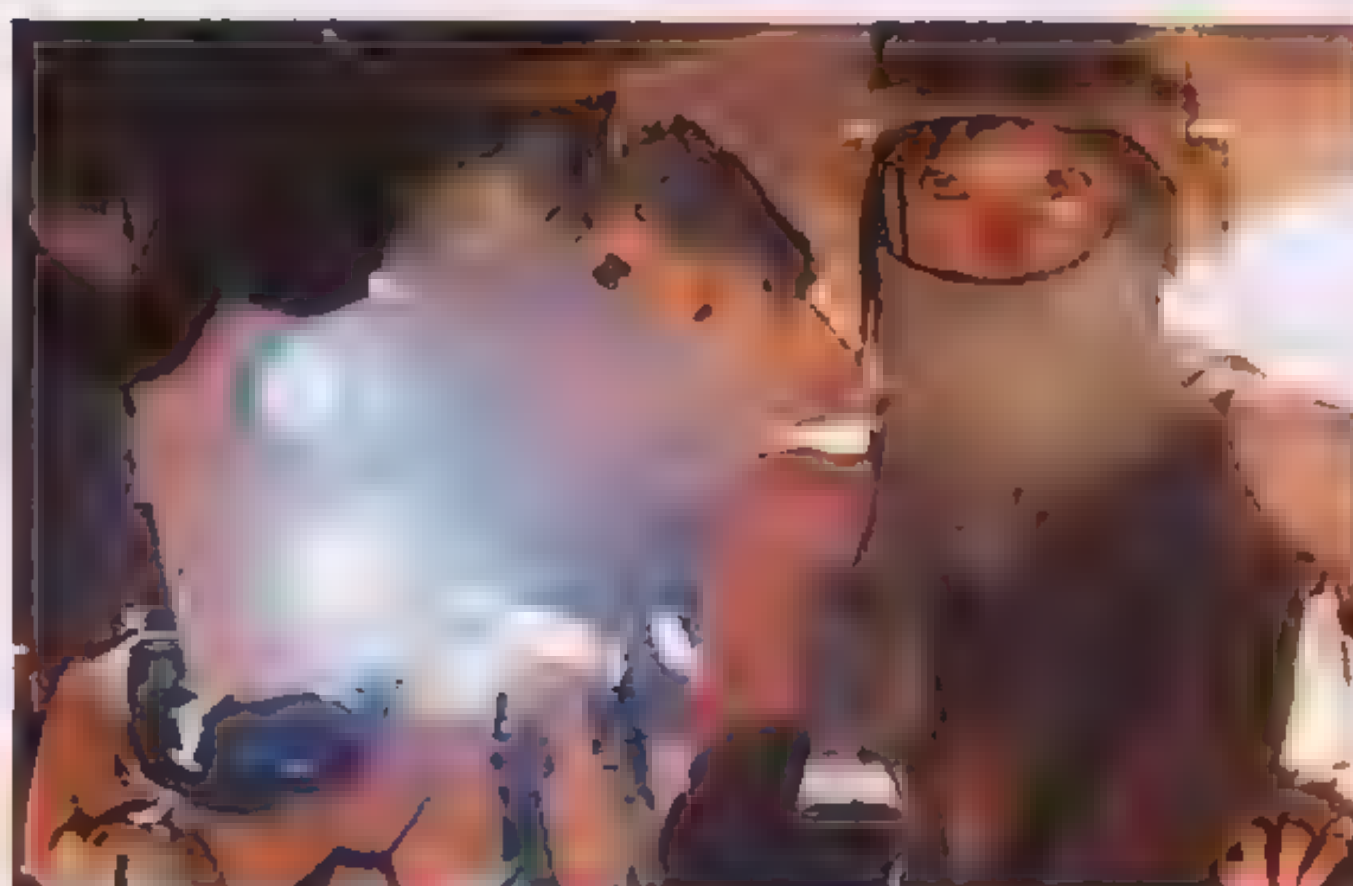
Premiera za pasem, wrażenia z ogrywania bety już się pojawiały, ale na E3 Ubisoft ucieszył chyba wszystkich fanów R6 potwierdzeniem, że w grze nie zabraknie singlowego/co-opowego (do wyboru) trybu terrohunt. Miałem okazję obserwować, jak grają twórcy (przegrali), a potem rozegrać kilka partii z paroma dziennikarzami z różnych krajów (przegraliśmy). Strzelanie do AI było bardzo satysfakcjonujące, a byłoby pewnie jeszcze lepsze, gdybyśmy mieli więcej niż te 45 minut, podczas których nie sposób było się nauczyć zgrania i opracować taktykę. A ta jest kluczowa – **AI nie daje forów, zabija często jednym strzałem, atakuje ze wszystkich stron, przebijając się przez ściany czy okna.** Poza tym dużo radości sprawiało mi samo poruszanie się, wspinanie po ścianach i wparowywanie do pomieszczeń przez okna. Dla zadeklarowanych wyznawców singlowego grania terrohunt to jeden z dobrych powodów, by rozważyć kupno gry. **[MQC]**



RATCHET & CLANK

PS4 | platformowa
Insomniac Games | wiosna 2016

Platformowy duet trafi na PS4 pociągnięty współczesnym makijażem przez twórców oryginału. Nie będzie to jednak żadne bezczelne „HD” z trzema nowymi teksturami, ale gruntowny remejk, na potrzeby którego zaprojektowano od podstaw walki z bossami, dodano kilka sekwencji i stworzono kolejne planety, na jakich postawimy futrzaste stopy. Premiera (oczywiście przez czysty przypadek) zbiegnie się z wydaniem filmu animowanego pod tym samym tytułem. **[Papkin]**



RECORE

XBO | akcja | Armature Studio,
comcept Inc. | wiosna 2016

Co to będzie, co to będzie? W zasadzie nie wiemy, choć stoi za tym „czymś” Keiji Inafune, ojciec Mega Mana. Gra zaprosi nas do modnych ostatnio scenerii postapo i każe pokierować jedną z ostatnich przedstawicielek naszego gatunku. By uporać się z mechanicznymi wrogami, zawezwiemy mechanicznych towarzyszy, w tym bohatera efekciarzkiego trailera – robopsa – ale też roboczolę, robokulę i dwunożnego robo... robota. **[Papkin]**

ROBINSON: THE JOURNEY

platformy nieznane | gatunek nieznany | Crytek | data nieznana

Po tym, jak „Jurassic World” pobił światowy rekord otwarcia, zarabiając w trzy dni 524 mln dolarów, nie zdziwię się, gdy prehistoryczne gady zaczną wylazć z każdej gry. Robinson: The Journey to jednak coś więcej niż próba monetizowania potencjalnej mody – odkopując zaginiony świat, Crytek wkracza do nowego. O grze wiadomo na razie bardzo, bardzo mało, ale to, co najważniejsze, już zdradzono – **projektowana jest z myślą o okularach rzeczywistości wirtualnej.** Jakich konkretnie? Nie wiemy. Obecnie rozwijane są cztery liczące się standardy: Oculus Rift, wspierany przez Valve’a HTC Vive, Morpheus dla PlayStation 4 oraz Open-Source VR pod mecenatem m.in. Razera. Priorytetem twórców Robinsona jest zapewnienie maksymalnej immersji, totalnego wczucia się w chłopca, którego statek rozbił się na wyczarowanej przez CryEngine obcej planecie zamieszkałej przez dinozaury, a to mogłyby zapewnić pierwsze trzy z wymienionych systemów dzięki współpracy z kontrolerami ruchowymi. Przypuszczam, że Crytek nie szastał informacjami, żeby nie dzielić się uwagą dziennikarzy i graczy z masą innych obecnych na E3 firm, i niebawem usłyszymy o tym potencjalnym przełomie więcej. **[CormaC]**





SEA OF THIEVES

PC, XBO | MMO | Rare | 2016

W 1998 roku Rare – kiedy jeszcze rachunki studia opłacało Nintendo – pracowało nad przygodowym erpegim o roboczej nazwie Project Dream. Miała to być, w skrócie mówiąc, opowieść chłopaka, który zadarł z piratami. Grę przerobiono całkowicie, niektóre postacie przenosząc do tego, co z niej powstało – Banjo-Kazooie. Przewijamy taśmę do 2015 roku. Rare, teraz pod banderą Micro-

softu, składa się już z zupełnie innych ludzi. Gracze od lat jednoznacznie dają Microsoftowi do zrozumienia, że chcą kolejnej dużej, ambitnej gry od ludzi z Rare.

Teraz taką dostaniemy, choć nie będzie to nowy Conker ani Battletoads – postanowiono wrócić do koncepcji Project Dream i stworzyć na jej podstawie Sea of Thieves. Jako przygodowe MMO. Akcję obserwować będziemy z perspektywy pierwszej

osoby. Morze złodziei, podobnie jak Project Dream, traktować ma o piratach i choć szczegółów na razie nie są znane, wiadomo, że pojawią się w nim postacie z prototypu. Gra powstaje na czwartej odsłonie silnika Unreal, a przy tym zachowa charakterystyczny, kanciasto-bajkowy styl Rare, więc możemy spodziewać się naprawdę ładnej produkcji. Oby nie tylko ładnej, bo do tego, że studio nadal potrafi robić dobre gry, musi nas niestety przekonać. [spikain]



SHELTERED

PC, PS4, XBO | strategiczna/survival | Unicube | 2015

Dość zabawnie patrzyło mi się na Sheltered w dzień po zapowiedzi Fallout Shelter – to bardzo podobna rzecz, opierająca się na zarządzaniu ograniczoną przestrzenią, ale trochę bardziej poważna i rozbudowana od tego, co wymyśliła sobie Bethesda. A do tego indycza, więc oczywiście wykonana w pixelartowej stylistyce. Wcielamy się w rodzinę, która żyje w schronie pod ziemią, a od czasu do czasu wypuszcza się na zewnątrz, do postapokaliptycznego świata, by zbierać przedmioty potrzebne do przetrwania. Wygląda to przyjemnie, ale to jedna z gier, które na targi się zupełnie nie nadają, bo trudno ocenić ich gameplay, mając pada w ręku przez 15 czy 20 minut – prawdopodobnie wrócimy do niej, kiedy trafi do early accessu na Steamie albo programu bet Microsoftu, w którym zadebiutuje jako jeden z pierwszych indyków. [Berlin]



SHENMUE III

PC, PS4 | przygodówka/akcja | Neilo, Ys Net | 2017

Dlaczego wypuszczona w 1999 roku pierwsza część Shenmue w Polsce nikogo nie obeszła? Podam trzy powody: to japońska przygodówka na Dreamcast. Tym bardziej dziwi mnie erupcja emocji związana z ujawnieniem przez Sony trzeciej części tego najwyraźniej hipsterskiego tytułu. Patrząc na reakcje ludzi, wypada się tym jarać – tyle że niezbyt wiadomo dlaczego. Historia będzie kontynuacją losów Ryō, który poszukując zabójcy swego ojca, dociera do miasta Gailin. Tam jego losy łączą się z Ling Shenhua, z którą kontynuuje podróż. Na drodze bohaterów stanie m.in. nowa przeciwniczka – Niao Sun. Gra powstanie na Unreal Engine 4 i będzie najpewniej takim chodzącym bieda-Virtua Fighterem z elementami przygodowymi i naiwną fabułą, zupełnie jak poprzednia część. Superfajnie, ale samo Sony chyba niewystarczająco uwierzyło w ten tytuł, skoro zachęcało fanów do tego, żeby sami sfinansowali go na Kickstarterze. Skutecznie. [Krigore]



SNIPER: GHOST WARRIOR 3

PC, PS4, XBO | FPS | CI Games | II kwartał 2016

Po nieudanej „dwójce” mogło się wydawać, że seria będzie zrzucona do czyścica pod tytułem „to ta gra robiona na boku przez ludzi, którzy zajmują się Lords of the Fallen 2”. Tymczasem trzecia część sprawia nadspodziewanie dobre wrażenie. Fabuła rzuca nas do pochłoniętej wojną domową Gruzji, w której jako amerykański snajper mamy krzyżować szlaki

separatystom, likwidować wrogich generałów i ogólnie szwendać się po dużym, otwartym świecie. Dynamicznie zmieniające się pory doby i pogoda, dostosowywanie broni, elementy wspinaczkowe i zwyczajowo poważne podejście do tematu strzelania z daleka – o tym tytule na pewno jeszcze nieraz od nas uslyszyście. [MQc]

THE SOLUS PROJECT

PC, XBO | survival | Hourences/Grip Games | I kwartał 2016

Oto kolejny symulator przetrwania. Zostałeś wysłany, aby zbadać obcą planetę – potencjalny dom dla ludzkości próbującej opuścić umierającą Ziemię. Podczas lądowania wszystko jednak trafił szlag i przeżyłeś tylko ty. Sam w najbardziej obcym miejscu, jakie może być, bez możliwości kontaktu z domem. Gra ma ambicje symulować cały ekosystem planety – cykl życia roślin, pływy, burze, trzęsienia ziemi. Do odkrycia na jej powierzchni i pod nią czeka „200 sekretów”, cokolwiek to miałooby znaczyć. Śmierć bohatera oznacza tylko zagładę ludzkości, więc nie ma co się spinać. Będzie zatem ambitnie, oby dwa małe niezależne studia developerskie, które pracują nad tytułem, wyszły ze starcia z kodem Unreal Engine'u 4 z tarczą.

[enki]

SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE

PC, PS4, XBO | RPG | Ubisoft San Francisco | data nieznana



Kijek Prawdy spotkał się z bardzo ciepłym przyjęciem ze strony fanów niepokornego serialu, więc nie dziwi decyzja Ubi o tym, by kontynuować współpracę z duetem Parker/Stone i ponownie obsadzić gracza w roli Nowego. Zamiast bezpośredniej kontynuacji

poprzedniej gry dostaniemy jednak przygodę w klimacie biedasuperbohaterów, czyli Coona, Mysteriona, Człowieka latawca, Profesora Chaosu i reszty. Zmienił się również wykonawca – marka przeszła z rąk Obsidianu do własnego studia Ubisoftu w San Francisco, przy czym twórcy serialu ponownie są zaangażowani w produkcję gry od samego początku i na każdym etapie, co dla mnie jest wystarczającą gwarancją jakości. W zwiastunie biorą zresztą na klatę niedostatki Kijka Prawdy, deklarując ustami Cartmana-Szopa, że poprzednia gra ledwo łapała się do gatunku RPG, a walka była w niej do bani, i wyznaczają sobie ambitny cel – co najmniej 9,5 na Gamespocie. I za to wypiję!

[CormaC]

PS: Polski oddział Ubi powinien już myśleć, jak przetłumaczyć podtytuł, bo nie będzie łatwo.

STREET FIGHTER V

PC, PS4 | bijatyka | Capcom | marzec 2016

Zapowiada się kontynuacja dobrej passy najpoważniejszego konkurenta Mortal Kombat. Zasadniczo będzie podobnie, choć już teraz widać, że udało się podkręcić grafikę – obstawiam, że mocarne uda Chun-Li będą grubsze i bardziej spocone niż dotychczas. Jeśli chodzi o kwestie techniczne, znikną ataki Focus znane z poprzedniej części, na ich miejsce zaś pojawi się V-Gauge, czyli podzielony na segmenty pasek, który ładuje się w rytmie ciosów padających na naszą twarz. Związane będą z nimi trzy nowe techniki. V-Skills to specjalne, unikatowe dla każdego zawodnika ataki bądź techniki defensywne, V-Reversals zużywają po jednym segmencie wspomnianego paska i umożliwiają wyprowadzenie kontrataku, z kolei V-Triggers to najbardziej energochłonne cudem, które zeżre wszystkie segmenty, w zamian dając spore wzmocnienie jakiejś umiejętności poprzez np. podkręcenie obrażeń. Mnie to nieco załatuje zżynką z serii MK – ale cóż, gdzie kreatywności za mało, trzeba się wzorować na innych. Ważne, żeby było grywalne, a wszystko wskazuje na to, że tak się stanie. Na razie wiemy o sześciu zawodnikach: w SFV na pewno pojawią się Ryu, Nash, M. Bison, Chun-Li, Birdie oraz Cammy.

[Krigore]



Niezwykłe WIDOWISKO SCI-FI

film twórców
trylogii MATRIX



JUŻ NA
BLU-RAY 3D™,
BLU-RAY™ i DVD!

ZAPRASZAMY DO SALONÓW empik i NA empik.com

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
A VILLAGE ROADSHOW PICTURES PRODUCTION
JUPITER ASCENDING
EDDIE REDMAYNE, DOUGLAS BOOTH, MICHAEL FASSBENDER, KIM BARRETT, ALEXANDER HERRE, RICH BATEUP, ROBERTO MARIERBA, BRODER JERMAN, GRANT HOLL, LAMA WACHOWSKI, ANDY WACHOWSKI
www.galapagos.com.pl, facebook.com/JupiterAscending, warnerbros.com



www.galapagos.com.pl

© 2015 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.



PARTNERZY MEDIALNI

interia

Wirtualna Polska

T3

EGO

FILMWEB

ILDIA.PL

gram.pl

Multikino



SUPERHOT

PC, XBO | FPS | Superhot Team | 2016

Jestem fanem Superhota od momentu, kiedy był jeszcze projektem stworzonym na gamejamie. To niesamowicie interesująca i świeża – a przy tym niezwykle łatwa do zrozumienia – produkcja, od której, kiedy tylko mam okazję zagrać, nie mogę się oderwać. To FPS – ale czas rusza się w nim tylko wtedy, kiedy my się ruszamy. Jesteśmy więc w ciągłym Matriksie: strzelamy w miejsca, w których przeciwnicy zaraz się znajdują, i unikamy ich kul. Rzucamy w kogoś butelką, łapiemy jego zawieszoną w powietrzu broń, żeby strzelić mu z niej w łeb. I tak dalej – gra się w to jak w skrzyżowanie gry logicznej ze strzelaniną, ale zrealizowane na poziomie niedostępnym dla większości tytułów, jakie powstają. Głównie dlatego, że sam pomysł jest tak niesamowicie dobry. O wykonanie też się nie martwię, bo każdy następny build, z jakim mam do czynienia, czymś mnie zaskakuje. Kolejny powód, żeby być dumnym z pol-



skiego gamedevu: tylu perełek, ile ostatnio nasz kraj wypuścił i niedługo wypuści, że świecą szukać poza Stanami i Japonią, a Superhot – przynajmniej po tym wszystkim, co do tej pory widziałem – jest w czołówce tej fali niesamowitości. [Berlin]



TACOMA

PC, PS4, XBO | przygodowa
Fullbright | 2016



To, co szykuje dla graczy Fullbright, pod względem gatunku zapowiada się jak powtórka z Gone Home, czyli kładzie nacisk na eksplorację, tym razem jednak z voice actingiem i w konwencji science fiction. W króciutkim gameplayu pokazanym na E3 Amy Ferrier eksploruje statek kosmiczny z pomocą sztucznej inteligencji Odin i niech mnie kule biją, jeśli Tacoma nie okaże się historią o kłamliwej, bezlitosnej AI, która z jakiegoś powodu wyróżnia załogę lub próbuje znieść bohaterkę (jestem w stanie zaakceptować w tej roli również jej pracodawcę). Nie spodziewam się graficznych fajerwerków, choćby dlatego, że ściany są supersterylne, a animacje hologramów wyglądają dość biednie, ale że lubię opowieści rodem z „Moon” i „Portala”, z ciekawością wyglądam wersji PC, bo z racji czasowej „ekskluzywności” Microsoftu Tacoma trafi na PS4 z opóźnieniem. [Kier]

TEMBO THE BADASS ELEPHANT

PC, XBO | platformówka | GameFreak | lato 2015

Twórcy Pokémonów postanowili zrobić platformówkę o słoniu komandosie, który musi odbijać jeńców wojennych i walczyć z jakąś bliżej niezidentyfikowaną wrogą armią. Miałem okazję przejść pierwszy poziom i cieszy mnie to, że potrafią jednak robić coś poza gramami opierającymi się na kolekcjonowaniu słodkich potworów. To całkiem niezła zręcznościówka i bawiłem się przy niej naprawdę przyjemnie – zabawa pełna jest dashowania, rozwalania barykad swoim cielskiem, bardzo prostych zagadek logicznych i prostego (przynajmniej na początku) unikania pocisków przeciwnika. Nie jest to tytuł, o którym będziemy pisać dużo i długo, ale na pewno warto się nim zainteresować, kiedy trafi się w przecenie na Steamie. [Berlin]



TONY HAWK'S PRO SKATER 5

PS3, PS4, X360, XBO | sportowa
Ruffian Games | 29 września 2015

Wraca legendarna seria, w której jeździliśmy na deskorolkach! Jako że od ostatniej części minęło już sporo czasu, twórcy nie będą musieli więc kombinować, by uzasadnić pojawienie się kontynuacji i stawiają na wierność w stosunku do pierwszych odsłon cyklu. Klasycznie więc dostaniemy istniejących deskorolkowców, będzie można wykreować też własnego zawodnika. Lokacje? Stworzone na podstawie realnych skateparków, z dziesiątkami misji, obiektów i ukrytych tras do odkrycia. Postać gracza ma levelować, co zapewne będzie wiązało się z nowymi umiejętnościami. Co ciekawe, podobnie jak chociażby w Diablo, ten sam bohater posłuży nam do zabawy samotnie i w sieci, gdzie na jednej mapie spotka się do 20 deskorolkarzy. [Krigore]



TRACKMANIA TURBO

PC, XBO, PS4 | wyścigówka
Ubisoft | 27 listopada 2015

Kolejna odsłona znanej i lubianej, choć nieco niszowej serii. Tym razem nowością jest... spadanie. Na jedynym dotąd ujawnionym fragmencie rozgrywki auta zupełnie jak poprzednio pomykają zakręconymi niczym wąsy Salvadora Dali torami. Tyle tylko, że fragment jednego z nich wygląda jak asfaltowy wodospad. Szaleństwo – ale fani pewnie są do tego rodzaju wygibasów przyzwyczajeni. Twórcy obiecują, że w pełnej wersji znajdzie się 200 tras w ramach różnych środowisk (na razie: pustynia, miasto, wyścigi noc/dzień) i cztery tryby gry, w których będziemy szaleć na jednym z pięciu poziomów trudności. [Krigore]



TRANSFORMERS: DEVASTATION

PC, PS3, PS4, X360, XBO | akcja
Platinum Games | koniec 2015

Fajno – Platinum chce wyrwać Transformersy z filmideł Michaela Baya. Nie-fajno – The Legend of Korra, ostatni romans mistrzów slashów i brawlerów z Activision, nie przypadł do gustu nawet najbardziej bezkrytycznym wyznawcom Platyny. Pociągnięty cel-shadingiem Decepticonom faktycznie blisko do ich odpowiedników z serialu, w dodatku do roli Optimusa Prime'a znów przymierza się Peter Cullen, a za mikrofony udało się zagnać i resztę obsady kultowej animacji. Szasty i prasty wyprowadzimy także jako samochody, na kółkach mamy zresztą szybciej poruszać się po środowisku gry i wyprowadzać błyskawiczne uderzenia, nie zabraknie również łączonych, auto-robotycznych kombinacji. Za dobrą monetę należy przyjąć, że tytuł powstaje od początku 2014, **może więc tym razem nie będzie to AŻ TAK budżetowa pierdoła**, do jakich zdążyło nas przyzwyczaić łase na banknoty Activision? **[Papkin]**



U

UNRAVEL

PC, PS4, XBO | platformówka/logiczna | Coldwood
data nieznana

„Widzieliście tego gościa od Unravel na EA?” było jednym z pytań, które pierwszego dnia E3 słyszałem najczęściej. Nic dziwnego – każdy, kto siedział na konferencji dookoła mnie, wydał z siebie jakąś wariację na temat „och”, kiedy na ekranie pojawiło się zbliżenie na drżące dłonie zestresowanego Szweda wyciągającego z kieszeni Yarny'ego. Małego stworka z czerwonej włóczki, który jest bohaterem tej platformówki z elementami gry logicznej. Uznałem, że to słodkie i śliczne, ale grą jako taką zainteresowałem się dopiero, kiedy udało mi się w nią pograć – i już wiem, że na pewno ją po premierze przejdę. Głównie dlatego, że to bardzo przyjemny tytuł, który ma indyjskie serce, ale i wartości produkcyjne, które mogły być zagwarantowane tylko dzięki pieniądzą firmy pokroju EA. Rozgrywka jest prosta – Yarny, będąc stworem z włóczki, „rozwija się”, kiedy idzie przed siebie, musi więc szukać kolejnych kłębków, żeby nie rozwinąć się całkiem. W międzyczasie huśta się na linach (tworzonych z siebie samego), buduje trampoliny między kłębkami, które sam wiąże, i rozwiązuje proste zagadki. Nie ma w tym nic trudnego: są tylko czysta przyjemność i dobra zabawa. Ale też sporo smutku i melancholii – mały stworek powstał z włóczki należącej do babci, której mieszkająca w mieście rodzina już nie odwiedza. **[Berlin]**



W



WARHAMMER: END TIMES – VERMINTIDE

PC, PS4, XBO | FPS/akcja | Fatshark Games | jesień 2015

Przyznam, że gdyby nie kooperacja, najprawdopodobniej nawet nie myślałabym o odpaleniu Vermintide, ale skoro już da się dziesiątkować wrogich szczuroludzi w cztery osoby, zerknęłam na gameplayowy zwiastun z E3. Moje oczy zostały przyjemnie popieszczane przez ostrze topora, w którym odbija się blask księżyca, a i soczyste animacje pozbywania się przeciwników – miażdżonych za pomocą młota bojowego, rozrywanych przez proch, przepoławianych toporem – są niczego sobie. Jedyne, co mnie trapi, to fakt, że jak w Warhammerze skaveni są inteligentną rasą, tak tu zamiast stosować te wszystkie swoje nieczyste sztuczki po prostu jeden za drugim idą na rzeź. Twórcy tłumaczą, że chcieli podkreślić krwawą walkę i przedstawione fragmenty nie najlepiej oddają przygotowywane przez nich AI – w finalnej wersji samotny skaven będzie uciekał, bo rasa opiera swą siłę na przewadze liczebnej. Czyli co, więcej głupich szczurów? **[9kier]**



WATTAM

PS4 | symulator przyjaźni
Funomena | 2015

Krótko: zwycięzca targów. Wattam to... khem... symulator przyjaźni. Ojcowie i matki Katamari Damacy każą nam się przytulać i łapać za ręce z filizanczkami, pudełeczkami sushi, drzewkami i w ogóle. Da to dostęp do nowych umiejętności, bo np. chmurka wywoła deszcz, a potem z deszczu wyrosną kwiatki, a potem z kwiatków ułożymy wieżę, a potem będziemy wysoko, a potem ściągniemy kolejną platformę do rozrastającego się świata i w ogóle. Takich przyjaciół odnajdziemy na swojej drodze dwudziestu sześciu, a ich imiona gra podbierze z naszych PSN-ów i Facebooków i w ogóle. Hmm...po mojemu coś wścibski ten symulator. **[Papkin]**



WAYWARD SKY

PS4 | przygodowa
Uber Entertainment | I kwartał 2016

Tytuł Uber reklamuje się jako przygodówkę skupioną na atmosferze i narracji. Jej siłą jest wspieranie technologii VR i wykorzystywanie Morpheusa (z którym ma zadebiutować) do rozwiązywania prostych zagadek. Szkoda tylko, że już od fragmentów rozgrywki zaczerpniętych ze „zwykłej” wersji wieje nudą oraz sztucznością twarzy i mimiki – z pewnością nie będzie jedną z ładniejszych gier bazujących na wirtualnej rzeczywistości. Jest za to sekwencja, w której bohaterka leci, trzymając za nogi białą kwokę, podczas gdy próbuje ją dorwać zły, bardzo zgrabnie animowany robot, a to brzmi jak absurd, który lubię. **[9kier]**

➤ PEGI

18

➤ PRODUCENT: ROCKSTEADY STUDIOS

➤ DYSTRYBUTOR: CENEGA

➤ CENA: 130 ZŁ (PC), 215 ZŁ (PS4, XBOX)

➤ WERSJA PL: NAPISY

➤ MULTI: BRAK

➤ GRAŁIŚMY NA: PS4, PC

➤ DEMO: BRAK

➤ PC: 7/8, CPU 4 X 2,67 GHZ, 6 GB RAM,

GF GTX 660 2 GB / AMD HD 7950 3 GB



➤ GATUNEK: AKCJA

BATMAN

ARKHAM KNIGHT

■ Uwierzył w cuda: **gem**

Brytyjskie Rocksteady Studios to prawdziwi superbohaterowie świata gier. Ich pierwszy wielki hit, Batman: Arkham Asylum, uwolnił nas na dobre od klątwy fatalnych adaptacji komiksów. Kolejny, Batman: Arkham City, udowodnił, że możliwe jest harmonijne łączenie otwartej struktury i precyzyjnej narracji. Najnowszy, Batman: Arkham Knight, nie tylko przebija obie poprzednie razem wzięte, ale tworzy arcydzieło z całej trylogii, spajając jej części w doznanie wyjątkowe i niezapomniane.

BATMAN: ARKHAM KNIGHT



No dobrze, powiedzą batmanolodzy, wszystko pięknie, ale seria Batman: Arkham trylogia stała się przecież już dwa lata temu, w chwili wydania Arkham Origins. To prawda, ale tę ostatnią stworzyło Warner Bros. Games Montréal, a nie Rocksteady, i jako prequel nie naruszała misternej struktury trylogii zaplanowanej przez oryginalnych twórców serii. Arkham Knight nawiązuje wyłącznie do Asylum i City, konsekwentnie rozwijając i ostatecznie zamykając ich wątki fabularne. Sam rozgrywa się w ciągu jednej nocy, w Halloween, w rok po pamiętnym i – jak dziś przyznaję – rzeczywiście genialnym finale „dwójki”. Rozpoczyna się przytym spalaniem ciała pewnej ikonicznej postaci kanonu, co więcej, zapowiada śmierć głównego bohatera – Batmana. Cały proces uruchomiony zostanie tym razem przez Scarecrowa, zamierzającego zemścić się po upokorzeniu z Arkham Asylum, zmieniając Gotham w „miasto strachu”. Wspiera go w tym tajemniczy tytułowy Arkham Knight, który nie tylko dysponuje całą prywatną armią najemników, ale także zdaje się wiedzieć wszystko o samym Batmanie.

Nie tylko Scarecrow

Fabularnie Arkham Knight to prawdziwy majstersztyk. Główne wątki – w sumie trzy – przeplatają się nawzajem, przedstawiając Batmana i jego sprzymierzeńców w nowym świetle. Przede wszystkim ukazują bohatera nękanego wyrzutami sumienia wskutek śmierci bliskich mu osób, boleśnie świadomego, że naraża i nie jest w stanie ochronić tych, na których najbardziej mu zależy. Kolejny haczyk fabularny stanowi sekretna tożsamość Rycerza Arkham i powód jego obsesyjnej nienawiści wobec Batmana i jego sprzymierzeńców. Chcąc zachować niespodziankę, dodam tylko, że również on – mimo że stworzono go dopiero teraz na potrzeby gry – jest postacią kanoniczną i jako fan Największego Detektywa Świata zgadłem, kim jest, na długo przed poświęconym jej małym finałem. Ostatecznym (?) wyzwaniem wreszcie okaże się starcie ze Scarecrowem, który zaplanował zniszczenie całego miasta tylko po to, by w końcu przerazić, obnażyć i unicestwić jego strażnika i symbol, Batmana.

Dziesiątki godzin na boku

Prócz głównej trójki w grze pojawia się cała plejada drugoplanowych w tym przypadku postaci, którym poświęcone są rozbudowane wątki poboczne. Jednym z nich jest fabularny ciąg wyzwań Riddlera, który

zmusza Batmana do sprostania im, biorąc za zakładniczkę Catwoman (do tego w grze kryje się blisko 250 jego klasycznych „famili-główek”). Inne przykłady to napady na banki dokonywane przez Two-Face’a, podpalenia remiz przez największego piromana w Gotham czy uprowadzenie jednego z najbliższych współpracowników Batmana/Bruce’a Wayne’a. Do tego dochodzą poszukiwania zaginionych osób, seryjne morderstwa rytualne czy starcia z armią Arkham Knighta zmniejszające „wskaźnik zagrożenia” w każdej z trzech dzielnic Gotham dostępnych w grze.

W tym ostatnim przypadku polega to na niszczeniu konwojów pancernych patrolujących ulice i likwidowaniu jednostek najemników, w tym także kontrolowanych przez nich wież komunikacyjnych. Naturalnie wszystkie powyższe zadania poboczne nie są obowiązkowe i da się ukończyć grę bez ratowania Catwoman czy odkrycia sekretu pewnego nietoperzopodobnego stwora krążącego nad miastem. Nagrodą za nie jednak są punkty rozwoju zarówno umiejętności Batmana, jak i jego wyposażenia, więc warto poświęcić im czas.

Nowy szybszy Batman

Sam Batman nie tylko nauczył się nowych sztuczek, ale także zyskał nowe gadżety.

To dla mnie jedna z najlepszych gier obecnej dekady.

W jednym z wątków pobocznych tropimy rytualnie seryjnego mordercę.



MISSING PERSONS DATABASE
PRISON SCARS
PACEMAKER
MATCHES: 28

FreeFlow 2.0

Seria Batman: Arkham wprowadziła do słownika gracza pojęcie „free flow” – systemu kontekstowo łączącego paniczne ciśnienie przycisków w harmonijny balet ciosów i uników. W Arkham Knight nie odbiega znacząco od tego, do czego przyzwyczaiły nas poprzednie gry serii, ale zmienia dynamikę starć, rozbudowując arsenał sztuczek Batmana o osławione grupowe „fear takedowny”. Ponadto nasz bohater potrafi w końcu podnieść porzuconą broń i zadawać nią ciosy rażące przeciwników normalnie na nie niewrażliwych, np. skrytych za tarczami.

Batman: Arkham Knight wprowadza też przeciwników, którzy wymuszają przynajmniej zmniejszenie tempa ciśnienia. Pierwszym nowym jest morderczy z dystansu gigant, którego pokonanie w zwarcie jest wprawdzie dość proste, ale wymaga czasu, więc lepiej dopadać go na osobności. Znacznie groźniejszy w praktyce okazuje się... medyk, który potrafi nie tylko postawić na nogi ogłuszonych wrogów, ale także otoczyć ich energetyczną barierą ochronną. Dlatego też to właśnie felczerzy stanowiąc powinni cel numer jeden w grupach przeciwników.



Tym razem walki z bossami bardzo rzadko sprowadzają się do masażu twarzy.

Dosyć szybko założy pancerz bojowy pozwalający ruszać się szybciej i bić mocniej. Umożliwia on także wykonanie „fear take-downów”, czyli błyskawicznego ogluszenia nawet pięciu przeciwników naraz, niezastąpionego w starciach z uzbrojonymi wrogami. Wymogiem jego użycia jest uprzednie skryte ogluszenie przeciwnika i niezauważone zbliżenie się do nowego celu tego superataku, a to oznacza, że **typowa dla serii zabawa w chowanego wciąż pozostaje najważniejsza.**

Rozwinięte zostały także ataki dwójkowe, kiedy Batmanowi towarzyszy któryś z jego sprzymierzeńców, przy czym, co miłe, zmiany pomiędzy postaciami odbywają się w locie. Ciekawe są nowe technologie, jak choćby syntezator mowy czy wyrzutnia impulsów elektromagnetycznych, dające opcje taktyczne także w walce. Nic lepszego przecież, jak przeładować pałkę elektryczną w dłoniach przeciwnika tak, by prąd poraził najpierw jego, czy głosem Arkham Knighta

rozkazać wrogom sprawdzić zaminowaną uprzednio skrzynię. Rocksteady uniknęło przy tym pułapki, w którą wpadli twórcy Arkham Origins, i żadna nowość nie dominuje nad poprzednimi i nie staje się niezastąpiona.

Batmobilobatczołg

Najważniejszą nowinką technologiczną w grze jednak okazuje się dopiero Batmobil. Jego znaczenie zdradza już sama okładka, na której jest właściwie równorzędny Batmanowi. Towarzyszy mu zresztą w tej czy innej formie praktycznie od początku do końca, służąc nie tylko jako naziemny środek transportu czy narzędzie do walki z pojazdami >>>



▶ W paru miejscach przed skokiem trzeba przygotować sobie rampę.

Predator 2.0

Poważne zmiany nastąpiły w wyzwaniach nocnego łowcy. Te odbywają się zwykle, ale nie zawsze, w zamkniętych lokacjach i pozwalają bawić się w kotka i myszkę z coraz bardziej przerażonymi przeciwnikami. Sam Batman nauczył się przy tym korzystać z pionowych szybów wentylacyjnych, by błyskawicznie przemieszczać się spod podłogi pod dach. To przydaje się, bo przeciwnicy też mają parę nowych sztuczek w zanadru i nie tylko minują podejrzany teren, ale także rozstawiają wieżyczki obronne i wrzucają granaty gazowe do tuneli serwisowych. Ponadto stosują sensory pozwalające namierzyć Batmana korzystającego z trybu detektywa, więc nie sposób już używać go cały czas.



▶ Symbolizujący serię system free-flow wciąż zmienia walki w brutalny balet.



Detektyw 2.0

Chyba jedynym śladem po Arkham Origins, na jaki natrafić można w Arkham Knight, są popychające fabułę do przodu detektywistyczne rekonstrukcje zdarzeń na podstawie poszlak czy zapisów monitoringu przemysłowego. Da się też, jak się okazuje, tropić ślady przy użyciu sensorów Batmobilu.

Batman i afera z PC

Wraz z premierą gry przez Internet przelatała się fala wzburzenia odnośnie do jakości wersji pecetowej. Szybko okazało się, że coś jest na rzeczy: twórcy w dniu premiery w oficjalnym komunikacie podnieśli, i to znacząco, minimalne wymagania sprzętowe gry (koniecznie rzućcie okiem do metryczki!), a także stwierdzili, że wraz z zespołami AMD i Nvidii pracują nad rozwiązaniem problemów. W redakcji przetestowaliśmy grę na dwóch zestawach. Na czterogigowym R9 200 ze sterownikami beta dedykowanymi Batmanowi (koniecznie je zainstalujcie, jeśli macie problemy!) było bardzo, bardzo dobrze. Spadki płynności zdarzały się rzadko – tak z 30 do 24 klatek przez jakąś sekundę. Z kolei na trzygigowym GF 780 GTX ze sterownikiem 353.30 jedynym problemem była półsekundowa pauza przy uruchamianiu się nowego zadania i odpalaniu Batmobilu. Później jednak, niezależnie od tempa jazdy czy liczby wybuchów, gra była równie płynna jak w wersji konsolowej. Jeśli chodzi o CPU i RAM, to obydwa komputery miały Core i5-4670K 3,4 GHz i 16 GB. To sporo powyżej minimalnych wymagań sprzętowych, nawet po ich uaktualnieniu, nic zatem dziwnego, że problemy nas ominęły.

Nawet abstrahując od bugów i wydajności, premiera pecetowego Arkham Knight odbiła się Rocksteady potężną czkawką. Niektórzy z tych, którzy zamówili pre-ordery, nie mogli dopatrzeć się w grze DLC z Harley Quinn, w ostatniej chwili podniesiono też cenę (o pięć euro), choć... podwyżka dotyczy tylko biedniejszych krajów Europy! (Innymi słowy Szwajcary, Francuzi i Niemcy wciąż płacą „starą” cenę, a dodatkowe koszty spadły na Albanię, Polskę, Bośnię i Hercegowinę czy San Marino). Niespecjalnie dziwi nas więc, że w chwili wysyłki pisma do druku na platformie Valve produkcję pozytywnie oceniło raptem ok. 30% graczy, na Metakrytyku średnia ocen użytkowników wynosiła natomiast 1,4.

armii Arkham Knighta. Jest także, i to prawdziwa niespodzianka, niezastąpionym pomocnikiem w zagadkach środowiskowych, pozwalając – po aktywacji zdalnego kierowania – być w dwóch miejscach naraz. Ponadto oferuje dwa tryby działania – samochodu wyścigowego z dopalaczem lub po krótkiej transformacji... batczołgu. W tej drugiej postaci nie tylko ślizga się na boki, co umożliwia unikanie ostrzału i precyzyjne manewrowanie w ciasnych lokacjach, ale także pozwala zwalczać ludzi (ogłuszając ich) i bezzalogowe drony (niszcząc je).

Co ciekawe, główne działo Batmobilu jest zbyt słabe na część wrogów, co wymusza zabawę w chowanego z nimi także na ulicach. Bonusem za unikanie trafień – a więc

odpowiednikiem fear takedownu – jest salwa rakiet kierowanych, automatycznie eliminujących pobliskie pojazdy. Dodatkowo Batmobil wyposażony jest w skanery – także sonar – i wciągarkę pozwalającą przesuwac i niszczyć ciężkie obiekty oraz... jeździć po ścianach. To ostatnie naturalnie tylko w fabularnie uzasadnionych momentach, ale jednak to wciąż coś więcej niż zwykle. Swoją drogą warto już na starcie gry zmienić sterowanie z wymyślnego na klasyczne, tj. takie, w którym formę czołgu aktywuje się inaczej, niż przytrzymując lewy spust.

Witajcie w Gotham

Sam świat gry autentycznie zachwyca nie tylko ogromem (rzekomo jest pięć razy



Przeciwnicy niedźmielnie atakują całą kupę i w kuper zbierają.



Mocnym atutem Batmana jest to, że potrafi przemykać cicho jak nietoperz.



Harley w nowej formie stała się bohaterką jednego z DLC!



Logo na ramieniu Arkham Knighta nawiązuje do Arkham Asylum.



Szybowanie nad Gotham pozostaje zabawniejsze niż jazda Batmobilem.



Mój murowany kandydat do tytułu gry roku 2015.

większy niż Arkham City i nie ma prawie wcale recyklingu lokacji), ale także różnicowaniem i szczegółowością scenerii. Daję słowo, że gdyby nie bandy opryszków na ulicach, a później wszechobecni najemnicy Arkham Knighta i ich sprzęt, przespacerowałbym się chętnie po tych sieczonych strugami deszczu i skąpanych w neonowym świetle ulicach Gotham. **Niesamowite są też możliwości niszczenia obiektów w otoczeniu**, które zwyczajny przejazd z punktu do punktu zmieniają w destruction derby. W pył nie sypią się przy tym chyba tylko całe budynki, ale już ich kolumnady i co słabsze ściany – jak najbardziej. Batmobil przy tym nie zastępuje klasycznej metody przemieszczania się Batmana – szybowania nad miastem przy użyciu peleryny po wystrzeleniu wciągarki wprost w pokryte deszczowymi chmurami niebo. W sumie więc wprowadzenie pojazdu oceniam na plus i jeśli miałbym w tej kwestii czegoś się czepić, to tego, że zbyt często jesteśmy zmuszani do posługiwania się nim w ramach walk z bossem.

Unreal Batman 4

Batman: Arkham Knight postrzegany z technicznego punktu widzenia to najprawdziwsze mistrzostwo świata. Stworzony został w oparciu o Unreal Engine 4 i na PlayStation 4, na której grałem, pozwala

cieszyć się całym graficznym splendorem w 1080p i stałych 30 fps-ach (framerate okazjonalnie spada tylko w trakcie szybkiej jazdy wśród wybuchów). Osiągnięcie jest tym większe, że świat gry jest nieprawdopodobnie bogaty i mimo ewakuacji wcale nie pusty, bo ulice roją się od ludzi i pojazdów. Wyśmienite są także **modele postaci – każdy nawet cztery razy bardziej szczegółowy niż w Arkham City**. Któryś z twórców zdradził, że jedna z nich, prawdopodobnie Scarecrow, składa się z większej liczby wielokątów niż cały świat w Arkham Asylum!

Niesamowita jest płynność animacji, a jak zdradzają filmiki fabularne w grze, także mimika twarzy, która wraz z genialnym dubbingiem (spektakl kradnie zwłaszcza jeden z bardzo bliskich Batmanowi łotrów)

sprawiają, że ogląda się je jak film. Wiarygodności nie psuje nawet, jak w poprzednich Batmanach, fizyka obiektów i w ciągu tych 18 godzin, jakie zajęło mi zaliczenie głównego wątku fabularnego, tylko raz natrafiłem na ciało, które ułożyło się inaczej, niż powinno. Nie ma też w końcu loadingów przy wchodzeniu do budynków i wychodzeniu z nich.

Czy może być lepiej?

Koniec końców Batman: Arkham Knight to **wybitne zwieńczenie autorskiej trylogii Batman Arkham**. Jej twórcy z Rocksteady Studios znów udowodnili, że stanowią klasę samą dla siebie, i ponownie podnieśli poprzeczkę dla gier akcji. Przyznaję, że przedpremierowo nie wierzyłem w ten tytuł, uznając naiwnie, że autorzy pogubili się beznadziejnie w finale Arkham City i nie będą w stanie wyprowadzić swej serii na prostą. Dziś jednak wiem, że trzeba było im zaufać, bo Batman: Arkham Knight to nie tylko murowany kandydat do tytułu gry roku, ale także jedna z najlepszych gier ostatniej dekady. [CDA]

Okiem Krigora



To nie jest gra, na którą czekałem. Po irytującej poprzedniej części i marketingowym jaranii się samochodem Batmana myślałem, że twórcy już są tak zdesperowani, iż wyciągają cztery kółka, bo ich produkcja nie ma nic innego do zaoferowania. Cóż, myliłem się. BAK jest jednym z tych tytułów, które są świetnie zrobione pod względem technicznym, a fabularnie wciągają niczym Killer Croc swe ofiary pod taflę miejskiego ścieku. Batmobil to nie byle jeżdźdelko, a rzetelnie zrobiony i istotny element zabawy. Zmienił się również sam Nietoperz, którego Lucius Fox wyposażył w nowy kostium przypominający nieco osiągnięcia inżynierów Tony'ego Starka, dzięki czemu zyskujemy niespotykane wcześniej możliwości. Podoba mi się też interfejs – nareszcie wszystko jest na swoim miejscu. Polecam tym zawiedzionym Origins, będziecie mile zaskoczeni! O ile macie konsolę lub bardzo mocnego peceta...

OCENA

9+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 10
AUDIO 9

wybitne fabularne zwieńczenie trylogii
+ wyśmienite tempo i wyważenie rozgrywki
+ nieprawdopodobnie piękna grafika
+ superpłynność – stałe 30 fps-ów
+ genialny dubbing
+ praktycznie brak bugów (w wersji PS4)

problemy z wersją PC
może ciut za dużo Batmobili

PEGI

12

PRODUCENT: BLIZZARD ENTERTAINMENT

DYSTRYBUTOR: BATTLE.NET

OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE

WERSJA PL: PEŁNA

PC: XP/VISTA/7/8, CPU 2 X 1,6 GHZ, 2 GB RAM, GF 7600/ATI HD 2600

GATUNEK: MOBA

TYLKO ONLINE

HEROES

OF THE STORM

Bohatersko burzy: enki

Wiem i rozumiem, co Blizzard chciał osiągnąć, tworząc Mobę po swojemu. Wiem, rozumiem i przyklaskuję.

Po co w ogóle gramy w Mobach? Na rozważania na temat najbardziej przyciągających graczy aspektów gatunku można by poświęcić niejedno wydanie specjalne CDA. Jest tu i chęć samodoskonalenia, i opracowywania strategii, współpracy z innymi graczami, a nawet motyw kolekcjonerski (nie oszukujmy się, tym wszystkim Pudge'om, Dravenom czy Raynorom bliżej jest do Pokémonów, niż się komukolwiek wydaje). Sam, jako osobnik stroniący od innych osobników, przyjemność czerpię zwłaszcza z tego pierwszego, przy czym dużo bardziej interesują mnie kwestie mechaniki gry samych postaci niż to, jak należy

np. „zamrażać” linie minionów i w której sekundzie jako džungler powinienem być przy którym potworze. **Gameplayowo „kaszalowe” w porównaniu z League of Legends (a tym bardziej**

Wśród doświadczonych graczy Sonia uważana jest za słabą postać. Przepraszam zatem wszystkie moje ofiary, to musiał być przypadek.



Dota 2) Heroes of the Storm daje mi tu duże pole do popisu (i nie daje zarazem).

Prosto w nos

Dwadzieścia minut to idealna porcja czasu na mecz. Nie na tyle długo, by co bardziej choleryczni gracze w obliczu nadciągającej porażki jęli żalić się na swoją drużynę i resztę świata, mając świadomość marnowania czasu, ale wystarczająco, by zdążyć osiągnąć spory już poziom satysfakcji w przypadku zwycięstwa. Starcia w Nexusie – uniwersum, do którego w tajemniczy sposób trafiły postacie z Warcraftów, StarCraftów i Diablo – obliczone są na mniej więcej właśnie tyle. A osiągnięto to, przede wszystkim opierając rozgrywkę na walce o strategiczne cele oraz pozbawiając ją tzw. early game'u. Kiedy w LoL-u drużyny jeszcze rozstawiają się po liniach lub szukają łatwych killi głęboko w džungli przeciwników przed spawnem minionów, w HoS-ie bitwa trwa w najlepsze. Na niewielkich mapach gry Blizzarda nietrudno znaleźć

oponentów, a jako że wszystkie postacie mają już na starcie odblokowane trzy podstawowe umiejętności, nie ma przeszkód, by zabawę na ostro zacząć od pierwszych sekund. Ostatnim, czym gracz się tu przejmie, jest to, ile minionów dobieje i czy jego support jest idiotą, czy nie jest (podpowiem: żaden gracz nie jest idiotą, łżenie obcych osób wystawia najlepsze świadectwo samemu łżącemu).

W tym momencie łączą się w HoS-ie aspekty samodoskonalenia mechanicznego i współpracy. **Praktycznie nie występuje tu „instytucja” solo linii**, na której można by było przez pierwsze pół godziny szukać przewagi nad oponentem i przepychać jego linię. Akcja co chwilę przenosi się z jednego końca mapy na drugi i w tym dynamicznym tyglu trzeba umieć się znaleźć. Barbarzynką Sonią (będę tu używał polskojęzycznych nazw – pochylmy się tylko na chwilę w zadumie nad tym, że Sylvanas Windrunner nazywa się tu Sylwana Bieżywiatr i lećmy dalej) z lubością wskoczę w sam środek



Walki o świątynie to jedno z najbardziej ekscytujących momentów gry.



Na tym screenie zobaczylibyście golema, ale Tychus postanowił pomachać swoją lufą.

HotS to jak boisko z podstawówki – wszyscy biegną w to samo miejsce!



akcji i włączyć wirujące Tornado, by nadgryźć wrogów i leczyć siebie. Żle ustawionego Raynora złapię Starożytną Włóczęgą, przyciągnę się do niego i trzepnę Falą Sejsmiczną, by wziął nogi za pas. Azmodanem – demonicznym artylerzystą na sześciu odnóżach – ostrzelam z oddali wrogów lub ich zabudowania, zachowując atak skoncentrowaną wiązkę energii na moment, gdy ktoś zechce do mnie doskoczyć. Grając Kerrigan, będę wypatrywał dogodnej chwili, by wciągnąć kogoś w krzaki i dziabnąć wszystkim, co mam w zanadru, zanim zaczną uciekać. Chętnie ruszę nią również na nierówną walkę o świątynię 1 na 2, o ile będę miał pełny zapas many, a z oddali wspierać mnie będzie Abatur.

LoL mnie w ostatnich latach rozpieścił jakością i różnicowaniem skillsetów czempionów na tyle, że w prostocie bijącej z HotS-owych umiejęk widzę jedną z tych mniej spektakularnych cech gry. Każdego z blizzardowych blisko zasięgowych zabójców bez mrugnięcia okiem oddałbym za jednego Zeda czy Kha'Ziksa. Inna sprawa, że mimo sporego stażu w każdej z „nowożytnych” gier Blizzarda nie odnajduję w postaciach z Heroesów ciekawych osobowości, które pozwoliłyby mi się z nimi jeszcze bardziej związać. W LoL-u lubię Vi za jej nonszalancję i mechaniczne pięści, Lux irytuje mnie usposobieniem, ale uwielbiam ją za jej LAZOR i pozostałe zdolności. A tu? Pewnie co najwyżej przytuliłbym pandarena Czena walczącego z antałem pod pachą, gdyby nie riotowy Gragas.

Hej, jestem dziwny

Wciąż jednak bardzo lubię fakt, że wśród bohaterów znalazły się tak nietypowe osobniki jak wspomniany wyżej Abatur, który może wnikać w inne sojusznicze

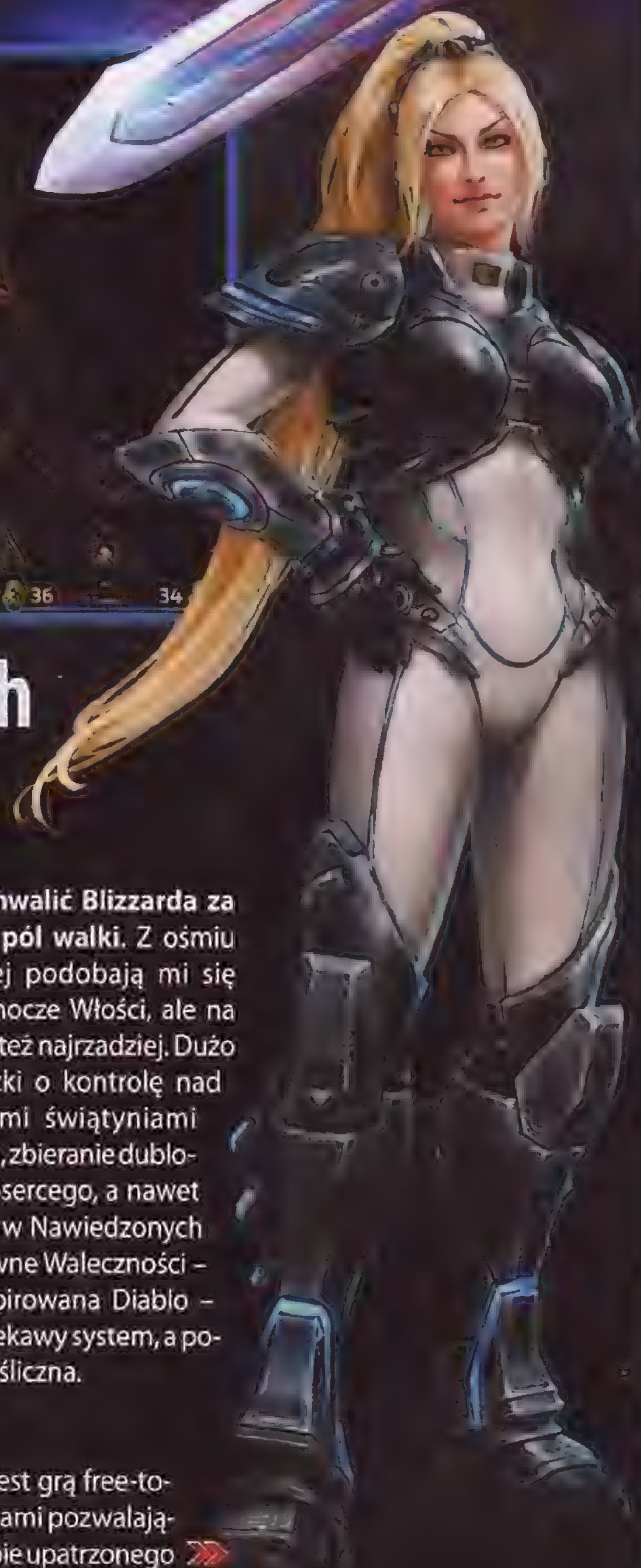
Koniec z egoizmem – niech żyje gra drużynowa!

jednostki, czy mały murloc Męćik, który nie boi się śmierci, bo odradza się z umieszczonego na mapie jaja w 5 sekund. RTS-owi nadludzie z kolei z pewnością chętnie grają Zaginionymi Wikingami – trójką brodaczy, z której każdego można posłać w inne miejsce, by zwiększyć szybkość gromadzenia cennego dla drużyny doświadczenia. To ważne, bo poziomy (zdobywane przez wszystkich członków ekipy jednocześnie) są tu głównym wyznacznikiem przewagi na polu walki. Lubię też tę zmianę priorytetów względem innych Mob – zamiast egoistycznie ilością złota czy jakością posiadanych przedmiotów gracze martwią się tu o sprawy dużo większej rangi. Na przykład tym, by zdołać przekonać dublonami pirata Czarnosercego do ostrzelania fortyfikacji wroga.

W ogóle muszę pochwalić Blizzarda za projekty mechaniki pól walki. Z ośmiu dostępnych najmniej podobają mi się Przekłeta Kotlina i Smocze Włóści, ale na szczęście losują mi się też najrzadziej. Dużo bardziej wolę potyczki o kontrolę nad strzelającymi laserami świątyniami w Podniebnej Świątyni, zbieranie dublonów w Zatoce Czarnosercego, a nawet gromadzenie czaszek w Nawiedzonych Kopalniach. Pola Bitewne Waleczności – najnowsza mapa inspirowana Diablo – wprowadza kolejny ciekawy system, a poza tym jest naprawdę śliczna.

;)

Heroes of the Storm jest grą free-to-play, z mikrotransakcjami pozwalającymi szybciej kupić sobie upatrzonego





W kwadrans nie można nawet się jakoś specjalnie zgrzać z frustracji. Nie poszło – gramy dalej.

Coś zaczął się enki dobrze odżywiać ostatnio.



Szybka, nieskomplikowana MOBA dla (prawie) każdego.

bohatera (zamiast ciulać złoto za granie) oraz skórki i wierzchowce dla niego. W tym aspekcie jest prosto i przejrzyste – zero waluty premium, za wszystko płaci się w euro (zwykle w przedziale 5-10 € za artykuł z półki growego sklepu). Samo ciulanie nie jest ani szybkie, ani wolne na tle podobnych tytułów (czyli jest wolne), ale miło, że pomagają w tym nagrody za levelowanie postaci i konta oraz wykonywanie wspomnianych, podobnych Hearthstone'owi questów dziennych. W sieci można znaleźć rozmaite listy postaci najlepszych do gier rankingowych (HotS stawia, swoją drogą, solidne kroki w kierunku stworzenia profe-

sjonalnej sceny e-sportowej), ale gra ma jeszcze przed sobą niezliczone zmiany balansu, więc nie ma co się nimi specjalnie sugerować. Została zresztą stworzona przede wszystkim dla tych, którym nerwy oraz jęki i wyrażany z Caps Lockiem ból tyłka co mniej odpornych psychicznie użytkowników są nie w smak. I faktycznie, gram już trochę w tego HotS-a, gram, a na czacie obok bardzo sporadycznych wyzwisk i nieco częstszych uśmiezków i „good jobów” panuje błoga cisza. Niezależnie od tego, czy wygrywamy, czy przegrywamy.

Podoba mi się to, że podobnie jak w Hearthstone nie czuję żadnego ciśnienia, żeby tłuc w tę grę do oporu, kiedy mi nie idzie, a w ciągu 20 minut meczu mogę poćwiczyć nieco refleks i wykonać kilka fajnych akcji ku swojej własnej egoistycznej ucieście, a także ku chwale i pomysłowości całej drużyny. Nie będę śledził maniakalnie forów gry, nie będę ślezczał nad spisem zmian w każdej kolejnej łatce ani nabożnie kibicował profesjonalistom. I to jest OK. Nie potrzebuję tego, by dobrze się przy HotS-ie bawić. (CDA)

HEROES OF THE STORM

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

- ostra akcja od pierwszych sekund
- ciekawe mapy z questami
- nietypowi czempioni
- przyjemność z minimalną dawką stresu

- trochę zbyt proste skillsety bohaterów...
- ...którym brakuje charyzmy
- jak na Blizzarda – oszczędne animacje

Okiem Cursiana

OCENA

9



Zanim zacząłem na poważnie rozważać sprawdzenie, o co chodzi z tymi wszystkimi Mobami, było już właściwie po ptakach. Zarówno LoL, jak i Dota 2 rozrosły się do niebotycznych rozmiarów i dorobiły stałej, doświadczonej sceny.

Dzielo Blizzarda stało się więc doskonałą okazją, by wreszcie dowiedzieć się, co w trawie piszczy. To był strzał w dziesiątkę! Już dawno żadna gra online nie wciągnęła mnie tak bardzo. Cieszę się, że Blizzard po raz kolejny postawił na prostotę. Zarówno ciekawe, charakteryzujące się dodatkowymi celami mapy, jak i plejada dobrze znanych postaci przysporzą ci masę frajdy (Nova i Sierżant Petarda rządzą!). Bardzo podoba mi się przejrzysty rozwój bohaterów. Na pierwszy rzut oka mogłoby się wydawać, że wybór spośród zaledwie kilku talentów to nieco zbyt mało, by porządnie spersonalizować swego wybrańca, ale w praktyce to aż nadto, by właściwie poprzesuwać najistotniejsze akcenty. Jedyną poważniejszą wadą gry jest system mikropłatności. Ci, którzy mają ambicje na stałe wykupić więcej niż jednego, dwóch ulubionych wojowników, muszą być gotowi na długotrwały farming lub sypnięcie realną gotówką. Tak czy owak: do zobaczenia w Nexusie!

Okiem 9kier

OCENA

7



Mam z Heroes of the Storm taki problem, że żyjemy w tzw. „love-hate relationship” czy może raczej „like-hate”, bo mimo że po premierze mogę grać w niego bez płaczu, nadal nie ustawiłabym go na tej samej półce co LoL-a ani

nawet na tej poniżej. Wydaje mi się, że ostatecznie ojcowie StarCraftów osiągnęli balans obrażeń, który jestem w stanie przełknąć, choć zyczyłabym sobie, aby również odpowiednio rozwinięte wsparcie mogło skopać wrogom tyłki. Po kilkudziesięciu meczach przekonałam się, że zdecydowanie wolę tradycyjną fazę farmienia niż zbieranie krzyszałków/dublonów/kwiatków czy zajmowanie trybutów/ołtarzy – bo do tego sprowadza się w teorii zróżnicowana, w praktyce powtarzalna mechanika map. Dlatego też – i z wielu różnych powodów, np. prostych, w dużej mierze pozbawionych wewnętrznych kombosów postaci, z których mam ochotę grać głównie stanowiącym pewne wyzwanie Abaturem – nie czuję, aby HotS był w stanie przyciągnąć mnie częściej niż raz na kilka tygodni ze znajomymi. Teraz gdy na okrągło siedzę na Summoner's Rift, w ogóle o Mobie Blizzarda nie myślę, bo lubię, gdy gra mnie nagradza i karze, a HotS pod różnymi względami za bardzo mnie rozpieszcza.



PLATFORMY: PC
PRODUCENT: TALE OF TALES
DYSTRYBUTOR: NP STEAM

CENA: 83 ZŁ (20 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GATUNEK: POZALSIĘBOŻEARTYZM

SUNSET

Niemżliwe! Znowu narzeka: **Berlin**

Tale of Tales po trzynastu latach swojego istnienia nareszcie zrobiło w miarę sprawną technicznie grę – a przy okazji ostatnią, bo znowu nikt nie zrozumiał ich sztuki, więc się obrazili i po raz kolejny zabrali zabawki.

Artystyczne indyki mają często ten sam problem co filmy kręcone przez studentów – stawiają sobie za wysoko poprzeczkę. Nie nakręcisz poruszającego dramatu, mając aktorów uczniaków, dukających swoje kwestie bez przekonania. Nie zbudujesz poruszającej gry, jeżeli nie masz technicznego zaplecza, żeby temu podoląć. I to główny problem Sunset, które nie podoba mi się z wielu powodów, a zwłaszcza jednego: **zije amatorszczyzną tak bardzo, że nie wiem, czy jego nieliczne dobre momenty zostały zaplanowane, czy wyszły przypadkiem.**

Jesteś pokojówką fikcyjnego polityka mieszkającego w fikcyjnym mieście. Przechodzisz do jego pięknego domu średnio raz na tydzień, ale tylko na godzinę – w tym czasie musisz (czy raczej: możesz) wykonać parę zleconych akurat zadań, najczęściej na

dwa sposoby (miły i niemiły). Odpowiadasz mu na zostawione tu i ówdzie karteczki (romansując albo nim gardząc), układasz jego obrazy (w artystycznym nieładzie albo na odwal się), a to wszystko wpływa na rozwój waszych relacji. Budując mu przytulny dom, sprawisz, że zacznie ci ufać – np. zostawi tajne papiery na widoku i da ci wybór, co z nimi zrobić. Gabriel jest w końcu politykiem i jego działania niekoniecznie muszą ci się podobać. Tym bardziej kiedy twój brat rebeliant trafia do więzienia. Pomóżesz buntownikom czy spróbujesz zrozumieć powoli klarujące się motywy twojego pracodawcy?

Wszystko byłoby cudowne, gdyby nie to, że przedstawić taką historię w grze nie jest łatwo, a Tale of Tales jest gdzieś w okolicy końca listy studiów, które mogłyby sobie z nią poradzić, o czym wiecie, jeżeli graliście

W szafie mych lęków uwiła sobie gniazdo chimera złej nowiny.

Pędząc ku ciszy, między ścieżkami niepewności, wpadłam w wartki nurt zaprzeczonych marzeń. Pustka.

OCENA

3

GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 5
AUDIO 7

Wintory całkiem dał radę z muzyką
czasami wydarzy się coś, co zasługuje na „hmm, fajne”

nudne i nieklimatyczne
toporne i prostackie
łopatologiczne i banalne

w ich wcześniejsze dzieła. Zostawili więc po sobie nudny, trwający około 2-3 godzin symulator rozkojarzonej sprzątaczkii. Słabo napisany, momentami zbyt oczywisty, niewiarygodny i zbyt mało subtelny – a do tego jeszcze z filtrami graficznymi, które sprawiają, że absolutnie nic na ekranie nie widać. Dobrze, że spróbowali, bo każda próba poszerzania granic naszego wspaniałego medium jest mile widziana, ale niestety czasy, kiedy dałbym plusik na zachętę, się skończyły. Omijać. [CDA]

12

PLATFORMA: PC, PS4
PRODUCENT: SWORDTALES
DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN

CENA: OK. 40 ZŁ (PC), 42 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GATUNEK: PRAWIE PLATFORMOWA, PRAWIE

TOREN

Szukał tu głębi: **Papkin**

(szukał...)

(...i szukał...)

(...i szukał...)

(nie znalazł)

Gry, które pozbywają się wszelkich mechanizmów w imię opowiedzenia dobrej historii, mają spełniać jeden warunek. Muszą wdziać kolczugę, nałożyć hełm z rogami, złapać za topór i szarżując na grzbiecie pegaza, wałnąć graczem tak, że ten polecą do Walhalli przy dźwiękach Dies Irae. Toren natomiast niby uderza, ale jakoś tak od niechcenia, płasko, a w dodatku z lewej ręki. Brazylijska platformero-przygodówka rozpaczliwie chce być okami i poruszyć widza jak Podróż, w tym celu częściej nas tekstami w stylu „dziecię księżyc, niech twa światłość rozświetla ci mrok” (oczywiście konfabuluje i wzięłam ten cytat z powietrza, ale – słowo daję – autorstwa niektórych smętów z Toreną nie powstydziliby się sam Piotr Rogucki), nawiązuje do biblijnej przypowieści o wieży Babel i staroegipskiego mitu o Uroborosie (węžu zjadającym własny ogon).

By dodatkowo podkreślić, że mamy do czynienia z głębokim doświadczeniem, gra średnio co trzy minuty zmienia scenografię, a główna bohaterka dorasta na naszych oczach. Wiecie, ma być mistycznie, surrealistycznie, symbolicznie i tak dalej. Dzięki wizji grafików oprawa jest – rzeczywiście – niezła, wykonanie natomiast plasuje się gdzieś pomiędzy „mamy rok 2005” a „tego akurat edytora na studiach nie robiliśmy”. **Tzw. gameplay to pokaz wybitnej indolencji.** Zabawa ogranicza się do uciekania przed stworkami, skakania nad przepaściami, quasi-walk oraz obpalcowywania co bardziej interaktywnych obiektów. Niestety, na każdym z tych pól kuleje.

Torena da się zaliczyć w jakieś dwie godziny. **Mimo mocy złośliwostek, jakie wetknąłem w ten tekst, nie uważam wcale, żeby**

Balansując na krawędzi zagłady, łapczywie chłonę wczorajsze powietrze.

Przeglądam się w błękitach tafli ekstazy uniesień. Minionych.

OCENA

3+

GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 5
AUDIO 5

artystyczne projekty lokacji
od biedy można obejrzeć

napompowana do granic możliwości
nie najlepszy film, kiepska gra
sporo bugów

były to całkowicie stracone dwie godziny. Ot, to taki pretensjonalny film, który ogląda się jednym okiem, co chwila uciekając myślami ku innym sprawom. [CDA]

PEGI

16

PRODUCENT: PIECES INTERACTIVE

DYSTRYBUTOR: STEAM

CENA: OK. 60 ZŁ (15 €)

WERSJA PL: BRAK

MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB

GRALISMY NA: PC

DEMO: BRAK

PC: 7/8, CPU 3 GHZ, 2 GB RAM, GF 550/
ATI HD 5850

GAMEPLAY
na płycie
08/15

GATUNEK: HACK'N'SLASH

MAGICKA 2

Grą w najlepszy symulator palenia elfów 2015: **Papkin**

Mysz najchętniej zamknęłaby edytor tekstu i dwukrotnie kliknęła na wdzięczącą się z pulpitu ikonę czarodzieja, klawiatura grzecznie ustąpiłaby pola padom, których diody na okoliczność pisania smętnie przygasły, a i ciekłe kryształki monitora byłyby rade, stawiając nie na wordowską biel, ale na dyskotekę kolorowych pocisków i promieni. Także tego, lećmy z tym koksem, nuż zdążę odpalić jeszcze partyjkę.

Skoro czytacie ten tekst, udało mi się poskromić nie tylko żądze domowego peceta, ale też zakusy domowego Crossa i domowego współlokatora numer dwa. Bo chociaż początkowo graliśmy z obowiązku, to hack'n'slash od Pieces (którzy zastąpili na fotelach projektantów Arrowhead, jacy to zdążyli w tzw. międzyczasie wskrzesić Gauntleta) stał się w naszych relacjach mieszkaniowych niezłym powodem, by przełożyć sprzątanie kuchni czy łazienki. Przestrzegam, że gra będzie aż za dobrą wymówką dla niewyuczonych uczniów, niewystudiowanych studentów i nieprzepracowanych pracusiów.

Na psa urok!

Weterani pierwszej Magicki – baaaczność! Spocznij i odmaszerować akapit dalej, bo w poniższych liniach nie znajdziecie cienia nowości. **Część druga również czaruje** (hy, hy) przede wszystkim systemem walki, którego kompleksowość sprawia, że sterowanie zajmuje absolutnie każdą potencjalnie wolną przestrzeń pada (*Widać, że Papkin nie grał w Fifę...* – dop. MQC). Szkół magii, z jakich możemy skorzystać, jest osiem, cztery ofensywne da się aktywować, po

prostu wcisnąwszy odpowiedni guzik, cztery kolejne wymagają jeszcze uprzedniego przytrzymania L1. Mało? Każdego z zaklęć można użyć na trzy sposoby – na siebie, na przeciwnika (aż zostanie Jeden z Dziesięciu... bładum tss!) lub obszarowo. Wciąż mało? **Czary da się łączyć w sekwencery**. I o ile pięć błyskawic skupi się w Pięciokrotnie Silniejszą Błyskawicę, to już skrzyżowanie elektryczności i leczenia skutkuje wskrzeszeniem przedwcześnie zeszłego popiecznika, a przekonanie do siebie koleżanki destrukcji i kolegi płomienia – Promieniem Ognistej Anihilacji (© Papkin).

Dalej mało? Poważni jesteście? OK, pora zatem zmierzyć się z największym novum sequela, możliwością zrobienia użytku z tytułowych magiczków. Słowem – skompli-

przebić się przez fale łatwopalnych elfów, podatnych na elektryczność krabów i nielubiących się z magią śmierci krasnoludów (niekiedy trza też zaangażować do dumania nad zagadkami środowiskowymi ze dwie synapsy). I trochę tylko szkoda, że choć złapawszy za iksboksowy kontroler, w podstawach rozeznasz się w kilka chwil, tak godnego klawiaturowego ekwiwalentu nie wymyśliliby ani Arivald z Wybrzeża, ani Yennefer z Vengerbergu, ani Rincewind z Niewidocznego Uniwersytetu, a już tym bardziej Papkin z Krakowa.

Czar Par

Kiedy pogrzebiemy w sobie wewnętrznych pececiarzy, trzeba też przeprosić się z tymi ze steamowych znajomych, których zawadzania do wspólnej zabawy dotychczas

Jeden z ciekawszych systemów walki w historii gatunku.

kowanych sekwencji uroków, szybciotko aktywowanych jednym z przycisków na krzyżaku. Z tego bufastego rękawa da się poratować kumpli buffem, ale też wyrównać szanse atakiem obszarowym, gdy artylerii gobliniejskiej ciągną się szeregi, a nawet wspomóc się magią przywołania. Magicka 2 świetnie radzi sobie także z doбором scenarii i aktorów – zarówno poziomy, jak i opo-nenci są wizualnie zróżnicowani, a w dodatku wymagają zdrowego kombinowania nad księgą zaklęć. Każda jednostka ma tu swoje słabości, a rolą gracza jest je wykryć i wykrzy-czyć towarzyszą do uszu, by wspólnie

lekceważyliśmy. **Magicka 2 jest tytułem wybitnie kooperacyjnym, a gra w pojedynkę bardzo wczesnie staje się wyzwaniem ponad siły**. Potrafię sobie wyobrazić, że gdzieś na odległych rubieżach internetu istnieją osobniki, które potraktują singla jako wymagający sprawdzian dla własnego refleksu i którym możliwość raptem trzykrotnego zejścia z tego łez padolu do zaliczenia poziomu wystarczy. Z drugiej strony – potrafię sobie wyobrazić, że gdzieś na odległych rubieżach internetu istnieją osoby planujące zdobyć Bieguna w podkoszulku i wejść na K2 bez wykorzystania liny i uprząży.

Elektryzujący news z Biblioteki Narodowej: czytelnictwo stoi w miejscu, ale na nowych panelach.

Okiem Crossa

OCENA **6+**

Z lasu łapie na mnie okiem Piesel vel Doge, na misję wysła wróżbita Maciej, a ja dławie się i duszę przez stężenie memów przekraczające jakiegokolwiek granice zdrowego rozsądku. Magicka 2 nie ma fabuły, ma jakiś długi, kiepsko opowiedziany przez wujaszka Jerzego żart, z którego przy rodzinnym stole śmieją się tylko ci, którym nie potrzeba sensu. Tu mamy skakanie między puentą a puentą i zalew odniesień bez jakiegokolwiek związku. Niemniej choć świat sam w sobie nie zachęca, by go poznawać, tak już dostępne czary jak najbardziej. Pełne groźnych wrogów i zmiennych warunków otoczenia mapy wymagają od gracza szybkiego opanowywania kolejnych elementów szerokiego magi-arsenału. Cierpi na tym co prawda dotychczasowy „luźny” charakter serii, ale w końcu jest jakiś sens uczenia się gry, wreszcie jest frajda płynąca z wyzwania. Szkoda tylko, że twórców nie stać było na bardziej pamiętnych wrogów oraz WYWALENIE KWEJKOWYCH DOWCIPÓW, DO JASNEJ!

Premier zamroziła płace w budżetówce. Większość urzędników przyjęła to chłodno.

wiedzenie, jeśli gra odwołuje się do sceny w „Matriksie”, to tylko do tej najbardziej kultowej i (dla pewności) w krótkim dialogu podkreśli to odwołanie trzy razy. Jeśli pije do „Gry o tron” – pojawi się w niej postać nazwana John Snow, która w dodatku będzie pilnować jakiegoś murka i pleść o tej ziemi, co nadchodzi. Cieszy, że twórcy nie traktują świata śmiertelnie poważnie i chcą zabawić się konwencją. Szkopuł w tym, że ich ironia wybiega z krzaków, gryząc sucharki, i kopie gracza w dupę.

Formuła magiczna, złota siódemka

Technicznie bywa to wszystko sfatygowane, acz nie pokopane. Od czasów części pierwszej podciągnęła się oprawa graficzna, a i ścieżki dźwiękowej (z ciekawymi przerywnikami w rodzaju dyskotekowych tonów puszcanych przez plażujące gobliny z boomboksa) słucha się z przyjemnością. Oskryptowanie widać aż nadto, zresztą rzeczonym skryptom zdarza się nie aktywować. Aktywna, a wręcz nadaktywna, jest natomiast kamera, która niekiedy zabija skuteczniej niż wrogie hordy.

To jedna z najprzyjemniejszych siódemek, jakie w swojej – pożałujcie Boże – karierze wystawiłem. Owszem, w dużych dawkach gra może być ciut męcząca, nie ma tu też tyle zawartości, by Magicka 2 stała się waszą religią. A co jest? Wciąż smakowity miks prostoty z ogromnymi możliwościami i jeden z najciekawszych systemów walki w historii gatunku. Po mojemu to wystarczy, by wyłożyć na ladę wcale nie wielkie pieniądze, nieco tylko narzekając na twórczy recykling. (CDA)

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 7

- + wciąż świetny system walki
- + który zresztą odrobinę urozmaicono
- + poprawiona oprawa graficzna
- + świetnie sprawdza się w co-opie...
- ...gorzej w singlu
- nowości tu niewiele
- kilka technicznych zgrzytów

Wujaszka Jerzego ebook4all.pl

Greenpeace stanowczo sprzeciwił się przypiekaniu orków.

Ministerstwo Finansów nie chciało prywatyzować lasów, więc zatrudniło do księgowości prawdziwych czarodziejów.

Empik odmówił sprzedaży książek o Harrym Potterze. Tłum zareagował żywo.

Przy zaangażowaniu osób trzecich, których pamięci mięśniowe opanują sekwencję niezbędną do wskrzeszania, kampanię da się zaliczyć w jakieś 7 godzin. Czas ten mogą nieco rozciągnąć wyzwania, nagradzane nowymi elementami ekwipunku. Dobre towarzystwo podnosi ocenę o punkcik, bo radości z obserwowania, jak funfel wciskając losowe guziki, krzesa z siebie efekciarski czar (oraz złośliwej satysfakcji z przypadkowego potraktowania rzeczonego funfla jakimś małym Armagedonem), tkwi tu co nie miara. Środków, by wyróżnić się na serwerowym wybiegu, trochę nam sprezentowano, choć „trochę” nie jest tu synonimem słowa „dużo”. Co bardziej uważni zbiorą na plan-szach kostury, miecze (czy wspomniałem, że da się nimi uderzać? Nie? To się nawet dobrze składa, bo moje ostrze spędzało w pochwie tyle czasu, że w myślach nazwałem je „Ron Jeremy”) i łaszki, jakimi zawstydzimy wizytujących grę gości. Nie żebyśmy mieli w tej zawartości utonąć, ale zebrane fanty umożliwiają ładne odróż-

nienie się od innych adeptów sztuki czarodziejskiej, a w dodatku niekiedy gwarantują całkiem przyjemne bonusy (np. nie pozwalają zmoknąć albo chronią przed elektrycznością).

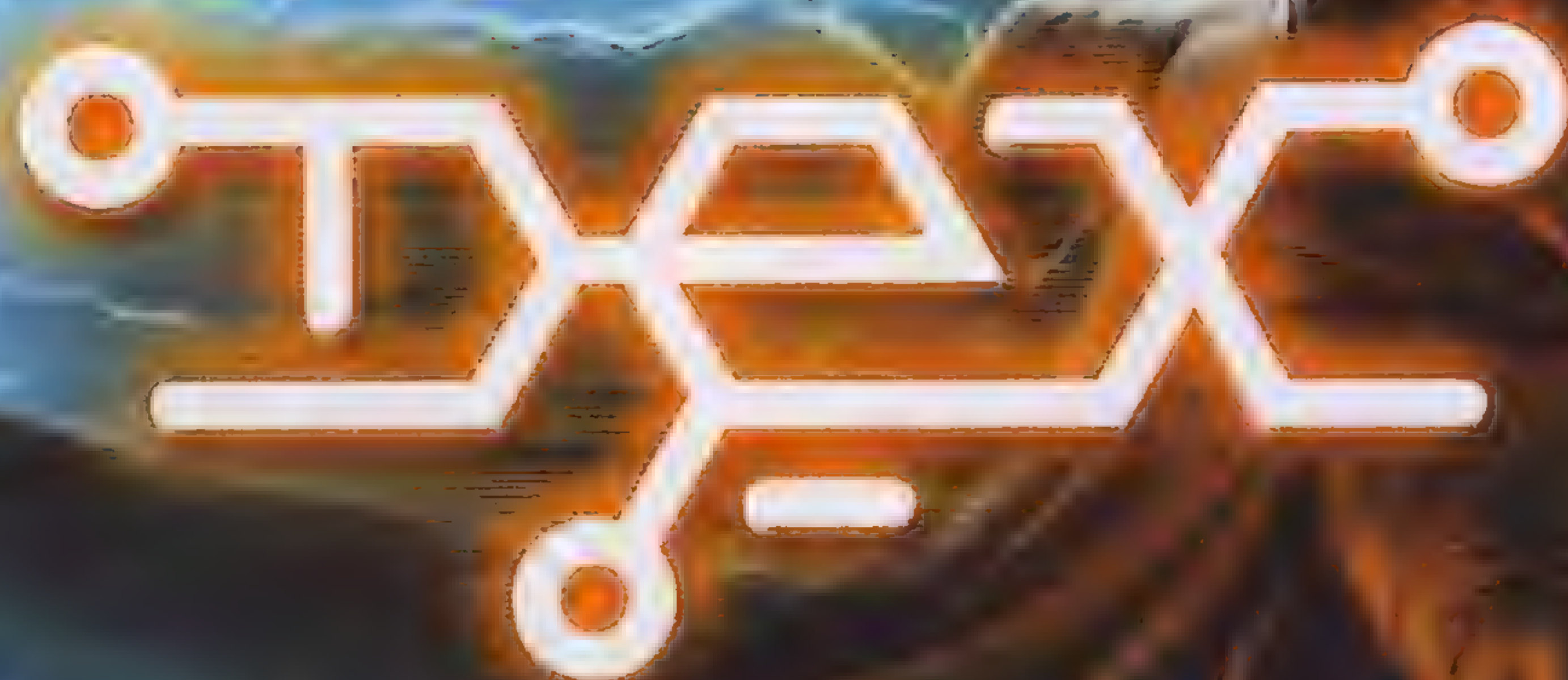
Zakłęte Rewiry

Kwestię scenariusza taktownie dotychczas przemilczałem, bo też – po prawdzie – nie bardzo jest o czym gadać. Fabułę drugiej Magicki bez problemu dałoby się streścić w twitterowym wpisie, nadużywając przy tym uprzejmości rodziny wyrazów „mag” (w sumie spróbujmy: Papkin @papkinda – 0 godz. Koniec Wojny Magów, świat szczęśliwy. Rodzi się mag wszystkich magów, trzeba go ocalić, magowie wracają. Świat nieszczęśliwy #pierdy #papkinmusisz). Postacie coś tam na cutsceńkach nawijają w jakimś protojęzyku, a gdy to robią, napisy częstują nas masą odniesień do popkultury. Te są jednak tak czerstwe, że na lubiącego się w subtelnych dziwactwach kolegę redaktora Crossa działały jak kryptonit na Supermana. Tu nie ma miejsca na niedopo-

PEGI
 ?
 PRODUCENT: DREADLOCKS LTD
 DYSTRYBUTOR: NP STEAM
 CENA: OK. 83 ZŁ (20 €)
 WERSJA PL: BRAK
 MULTI: BRAK

DEMO: BRAK
 PC: XP/VISTA 7/8, 1.4 GHZ, 1 GB RAM,
 GF 7800/ATI X1300

GATUNEK RPG



Zabijał czas do premiery Deus Eksa: Cursian

Zanim Adam Jensen podzieli ludzkość, a Redzi łaskawie przypomną sobie o Cyberpunku 2077, minie jeszcze parę ładnych miesięcy. Cóż zatem ma zrobić biedny, spragniony futurystycznych dystopii gracz? Może na przykład odejść od komputera i skorzystać z ładnej pogody albo... odpalić Dex.

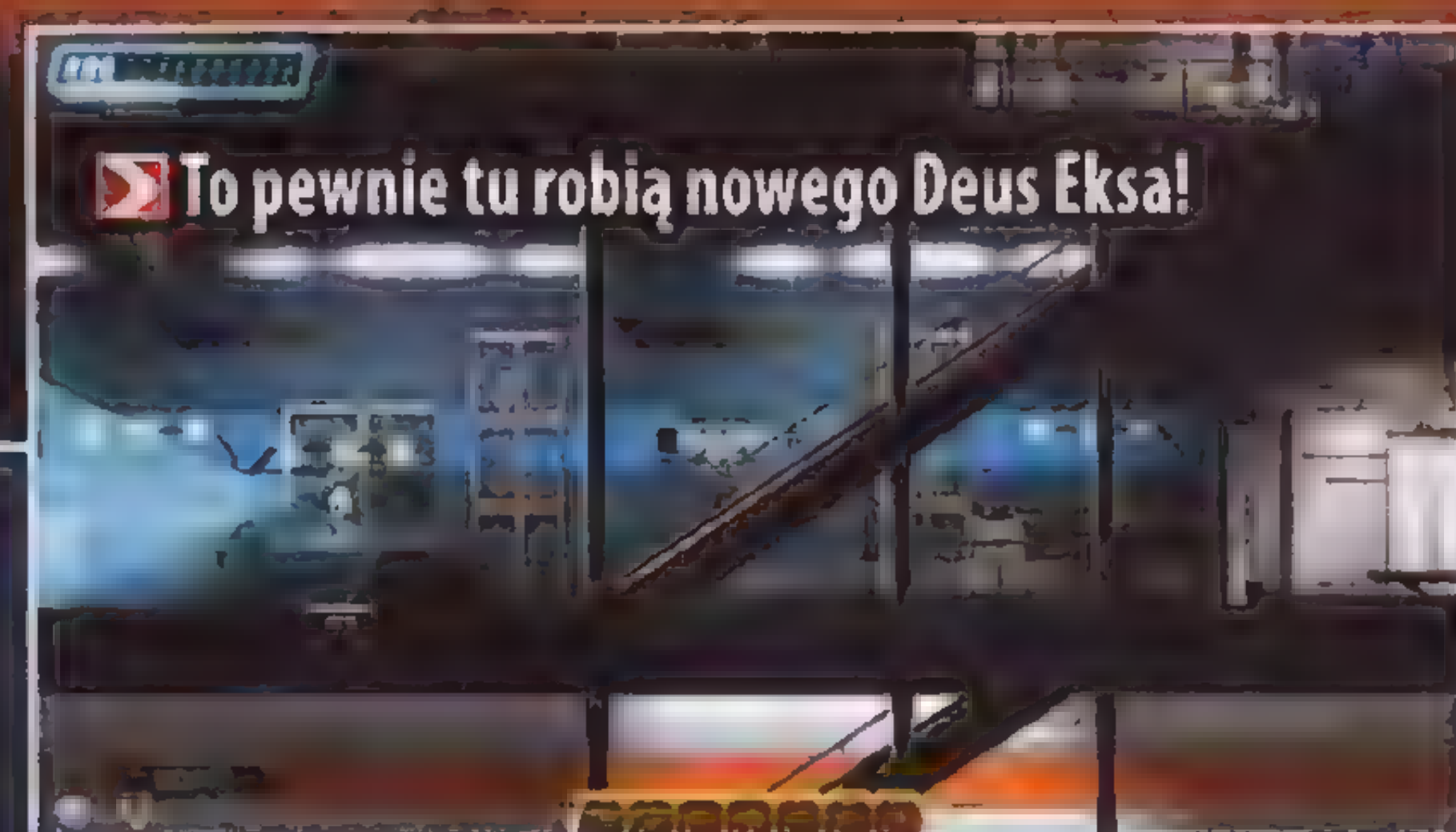
Wiadomo, że pierwszą opcję możemy odrzucić z miejsca – słońce źle działa na bladą skórę, a wątle członki trzęsą się na samą myśl o wysiłku fizycznym. Inna sprawa, że granie w najnowsze dzieło czeskiego studia Dreadlocks również nie wydawało mi się początkowo kuszącą propozycją. Pomyślcie sami: brak sensownego doświadczenia (do tej pory autorzy stworzyli tylko popierdółkę na smartfona), kickstarterowe łatanie dziury budżetowej, dwuwymiarowa perspektywa i rysunkowa grafika. Toż to gotowy przepis na kolejną indyczą katastrofę! **Ku mojemu zdumieniu okazało się jednak, że to kawał naprawdę solidnego rolpleja.**

Kyberneticka divka

Główna bohaterka gry, niebieskowłosa dziewczyna imieniem Dex (czy tylko mnie przypomina połączenie Novy ze StarCrafta z Mayą z Septerra Core?), zostaje w środku nocy obudzona z powodu wiadomości od tajemniczego hakera. Zamiast po prostu



Nic tak nie przyciąga uwagi jak screen z gołymi babami.



To pewnie tu robią nowego Deus Eksa!

dzi na to, że sam Facebook jednak nie wystarczył.

Fabula gry ma wszystko to, co czyni cyberpunk atrakcyjnym: spiski na najwyższych szczeblach władzy, starcia między zwolennikami wszczepów a „czystymi” tradycjonalistami i gangi różnorodnych szajbusów. Choć **opowieść nie zaskakuje, może niczym niezwykłym, to cały czas trzyma wysoki poziom** i potrafi zainteresować. Na gęsty klimat ma wpływ udana oprawa audio-wideo. Mimo że nie jestem zwolennikiem nowomodnych eksperymentów, to przyznaję, że specyficzna kreska grafików i niezła elektroniczna muzyka tworzą udane tło. Co ciekawe, w grze zastosowano pełny voice acting. Mimo niewielkich nakładów finansowych prezentuje on wysoki poziom, choć nie ustrzeżono się kilku wpadek – część kwestii odtwarzana jest podwójnie, a inne są pomijane. Na szczęście zdarza się to rzadko i nie wpływa na odbiór całości.

Pęst a pistole

Jak przystało na porządnego przedstawiciela swego gatunku, w grze nie mogło zabraknąć rozwoju postaci. Odbyna się on dwojako. Po pierwsze poprzez zwyczajowe rozdawnictwo punktów pomiędzy kilka cech (m.in. walka wręcz, barter czy strzelstwo), a po drugie – implanty. Te ostatnie pozwalają bohaterce na nadludzkie wyczyny: kilkunastometrowe skoki, oddychanie

w toksycznej atmosferze, błyskawiczną regenerację zdrowia itd. Przed operacją warto się dwa razy zastanowić, bo organizm dziewczyny jest w stanie znieść ograniczoną liczbę wszczepów.

Uwagę zwraca system hackowania. Przybrało ono postać minigry przypominającej minimalistycznego twin-stick shootera. Poruszając specjalnym kursorem, należy odnaleźć miejsce, w którym ukryto poszukiwane przez nas dane, a w międzyczasie ostrzeliwać systemy obronne i unikać natrętnych wirusów. Choć na papierze nie brzmi to być może zbyt pociągająco, to w rzeczywistości daje radę. Tęgo samego nie sposób niestety powiedzieć o walce. W teorii miała zapewne przypominać stareńkie brawlery pokroju Double Dragon, ale zasób ciosów jest bardzo ograniczony, a wrogowie, zwłaszcza ci uzbrojeni, nad wyraz często wykazują się inteligencją rozwiłtli i biegają z kąta w kąt, dając się bezkarnie okładać. W teorii heroína może również stosować broń palną, ale wzorem Residentów jednocześnie poruszanie się i strzelanie przekracza jej kompetencje, a i skuteczność ołowianych przyjaciół jest mocno dyskusyjna.

Dex wzięło mnie z zaskoczenia – w **tych niepozornych szatach skryła się porządna, złożona produkcja.** Jeśli skończyliście już te wszystkie Wiedźminy, Pillarsy i inne Dragon Age'e, a nadal mało wam RPG-ów, to możecie śmiało dać jej szansę. (CDA)

Ma wszystko to, co czyni cyberpunk atrakcyjnym.

posłać natręta w diabły i czym prędzej wrócić w piernaty postanawia go wysłuchać. I jej szczęście. Okazuje się, że u progu mieszkania stoją uzbrojeni po zęby siepacze, szykujący się właśnie do załomotania kolbami w drzwi. Jako że z jakiegoś powodu nie zamierzają poprzestać na pouczeniu, zdeorientowana dziewczyna bierze nogi za pas. Niebawem okazuje się, że brutalnie działali na polecenie trzęsącej światem organizacji The Complex (tacy tutejsi iluminaci), a sama Dex może odegrać główną rolę w przywróceniu ludzkości potężnej sztucznej inteligencji – jedynej siły, która powstrzyma Niemilców przed narzuceniem maluczkim całkowitej kontroli nad wolnością i prywatnością. Wycho-

DEX

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ

8

WIDEO

7

AUDIO

6

świetny klimat cyberpunku
 niezła fabuła
 ciekawe hackowanie

kiepskie walki
 drobne wpadki w udźwiękowieniu

PEGI
 ?
 PRODUCENT: PURE FPS
 DYSTRYBUTOR: NP STEAM
 CENA: OK. 130 ZŁ (40 €)
 WERSJA PL: BRAK
 MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB

DEMO: BRAK
 PC: 7/8, CPU 4 X 2,3 GHZ, 4 GB RAM,
 GF GTX 460/AMD HD 6850

GATUNEK: AKCJA

ALONE IN THE DARK

ILLUMINATION™

Niech się taka światłość nie staje – apelował: **Papkin**

Zdażyłem... pośmiać się z prymitywizmu rozgrywki.

Zdażyłem... zadumać się nad małą fizycznością walk.

Zdażyłem... skrzywić się na nędzną oprawę.

Ale nie zdażyłem... znaleźć kogokolwiek, kto chciałby w to ze mną pograć.

Serio, serio – chociaż teoretycznie mamy do czynienia z tytułem co-opowym, ile razy do gry podchodziłem, na jej serwerach można było usłyszeć cykanie świerszczy. A nikt w redakcji nie był na tyle zdesperowany, by wspólnie ze mną iluminować. Czego nie mam zresztą chłopakom (i dziewczynie) za złe, bo też protoprodukcja od (tfu, tfu) Pure FPS (tfu, tfu) nie ma żadnego szcunku dla legendy oryginalnej trylogii. Mało tego – oddaje moc nie tylko na Alone in the Dark, ale na gry komputerowe w ogóle. **Widać, że bardzo chciałoby być Left 4 Deadem, ale brakuje jej i polotu, i starannego wykonania. To wymiot, którego jedyną „siłą” jest nośny (jeszcze?) tytuł.**

Ciemno wszędzie

Gra chce opowiedzieć nam pewną historię, a nawet historie cztery, bo też każda z grywalnych postaci ma jakąś tam niby linię fabularną. Szkoda, że miała, i szkoda, że przedstawiana w formie niezdubingowanych ścian tekstu. W obsadzie stawili się łowca (niejaki pan Carnby, wnuk Edwarda), co to ma być zbrojnym ramieniem, pani inżynier (o dziwo będąca raczej kimś w rodzaju zwiadowcy), prująca błyskawicami wiedźma i strzelający błogosławionym ołowiem kapłan. Każde z nich ma na podorzędziu cztery zdolności i jakiś miliard perków do wykupienia. System rozwoju jest niby dość okazały, ale zarazem nie wykracza poza bezpieczne minimum. Ot, można sobie dodać 10% żywotności albo zwiększyć siłę broni o 10% (swoją drogą – pukawek tu tyle co romantycznej miłości w domu uciech).

Projektantów walk należałoby – notabene – zastrzelić. Nijak nie czuć ciężaru i odrzutu giwer, w dodatku brakuje efektów dźwiękowych (a jak już są, to takie se), potwory poruszają się ospale i są klepsko animowane, skok przypomina raczej dygnięcie pensjonarki, co to wita się z wujostwem na stacji. Lokacje zaprojektowano tak bezsensownie, że sporą część pomieszczeń wypadłoby wyrzucić, trybów rozgrywki zasadniczo brak. Znaczący jest jeno fabularyzowane szukanie jakichś Wielce Przydatnych Bibelotów i znoszenie ich (pojedynczo) w jedno miejsce. Słowem: bieda-CTF z potworami w rolach wrogów. Zapomniałbym – rozgrywkę ułatwia uzasadniająca podtytuł mechanika, podebrana zresztą z Alana Wake'a. Maszkary stają się zdecydowanie bardziej podatne na razy, gdy oświetlimy je lampą albo podpalonym koksownikiem.

Głupio wszędzie

Alone in the Dark można zaliczyć na dwa sposoby. Pędząc jak północny wiatr (jeśli już **MUSICIE** zagrać, to bardzo polecam inwestować w staminę) i przemykając między kupami wrogów (wybaczenie skatologiczny wtręt, ale słowo „kupa” nie pojawia się tu przypadkiem). Ewentualnie pędząc jak północny wiatr, okazjonalnie odwracając się i strzelając w niespiesznie sunące ku nam towarzystwo. Walczyć należy przy tym nie tylko z trupami, ale i robactwem – przeciwnicy przenikają przez obiekty (a nawet chodzą sobie po głowach), bywa, że gra nie zalicza nam ani trafień, ani wykonywanych zadań, **fizyka ciał ma tyle wspólnego z realizmem co ułamek z ułamkiem, Al przegrałoby pojedynkę szachowy z dwulatkiem**, lokalny splitter trafia nas toksyczną śliną również zza osłony, całkowicie pokpio-no też wykrywanie kolizji.

Nie jest tak, że dopóki komuś nie uda się opracować sposobu, żeby zarażać przez linijki kodu malarią, Alone in the Dark będzie najgorszą grą, jaka się kiedykolwiek wydarzyła. Ale **jest to rzecz wyjątkowo nędzna, sprawiająca raczej wrażenie alfy, przy której wypadłoby jeszcze ze dwa lata podlubać**. Gorzko trzeba zauważyć, że tytuł pięknie obrazuje kondycję dzisiejszego Atari. Jeżeli tak ma wyglądać iluminacja, to dziękuję pięknie, wolę pozostać w ciemności i ciemności. [CDA]



Nie pękaj, jest światełko nadziei, że to się załata.



Czy panowie byli umówieni? Bo coś mi świta, że niespecjalnie.

OCENA

2

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

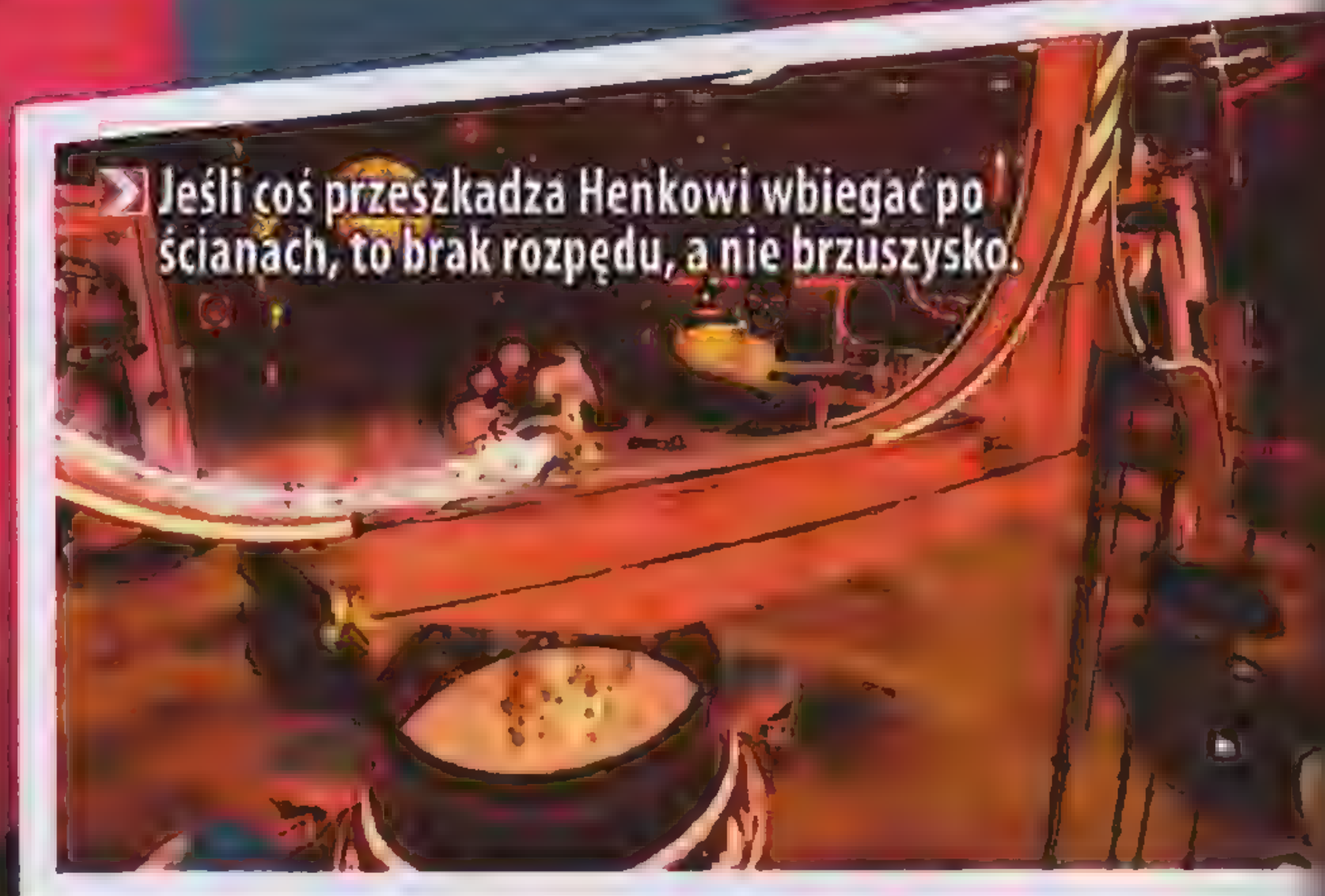
Ja wiem? Projekty potworów nie są takie całkiem najgorsze

prymitywizm rozgrywki
 obrzydliwa oprawa
 nie ma tu żadnej grozy
 gra martwa już w momencie premiery
 nie wyskakuje do pulpitu

➤ PEGI: 7
➤ PRODUCENT: RAGESQUID
➤ DYSTRYBUTOR: STEAM
➤ CENA: OK. 62 ZŁ (15 €)
➤ WERSJA PL: BRAK
➤ MULTI: SIECIOWE

➤ DEMO: W PRZEGLĄDARCE
➤ PC: VISTA/7/8, INTEL CORE I5, 3 GB RAM, GF GT 430

➤ GATUNEK: PLATFORMOWA



■ Pęd zachowywał: CormaC

Ogólnie rzecz biorąc, nie przepadam za grami, w których muszę powtarzać jakiś krótki fragment 20 razy, żeby przejść kawałek dalej i chwilę później 20 razy powtarzać od początku fragment nieco dłuższy. Zdarzają się jednak produkcje, które budzą we mnie rozleniwiony gen hardkora.

Wciąż pamiętam, jak świetnie bawiłem się przy ostatnim Raymanie, szczególnie w wyzwaniach czasowych i tych etapach, które zmuszały do nieustannego, gorączkowego biegu w prawo w pogoni za czymś lub ucieczce przed napierającą na plecy, łapczywie pożerającą planszę lewą krawędzią ekranu. Nie ma czasu pomyśleć, nie ma czasu się rozejrzeć, trzeba pędzić, polegając na niemal bezwarunkowych odruchach i znajomości odcinków pokonywanych wcześniej raz po raz.

Euforia biegacza

Po takim wstępie chyba jasne jest, że steamowy Action Henk to **gra dla zakochanych w prędkości**. Niech nie zwiedzie was wygląd tytułowego bohatera. Choć obecnie podtusiła figurka chelpi się monstrual-

z tych gier, które każą walczyć do krwi ostatniej o każdy medal i frustrują poziomem trudności. Ten ostatni oczywiście rośnie, pod koniec gry stawiając wyzwania, do pokonania których trzeba się naprawdę przyłożyć, ale większość kampanii nie powinna stanowić dla ogarniętego platformowca zbyt dużego problemu. **Nie o to tu chodzi, żeby gracza udupić, tylko o to, by dać mu sporo frajdy i zachęcić do powtarzania etapów z własnej woli**, urywania z rekordów kolejnych sekund (a później ich setnych) i pięcia się na szczyt sieciowej tabeli wyników.

Gra zaprojektowana została tak dobrze, tak przyjaźnie, że **nie przedstawiałem uśmiechać się nawet wtedy, gdy restartowałem wyścig raz za razem**, nie mogąc pokonać wciąż tej samej przeszkody lub popełniwszy kosztowny błąd, co zdarzało

się głównie w bardziej wymagających bezpośrednich wyścigach z bossami. Życzliwe podejście do gracza przejawia się choćby

tym, że można włączyć sterowanego przez AI ducha, którego poczynania podpowiedzą, co należy zrobić, by zdobyć brąz, srebro lub złoto – nie grożą ci więc sytuacje, w których zwyczajnie nie będziesz wiedział, jak ukończyć etap. Da się też poprosić grę o umieszczenie na torze ducha aktualnego sieciowego rekordzisty danej planszy, by podpatrzeć

jego sztuczki. Można wreszcie stanąć w szranki z żywymi graczami po drugiej stronie kabla sieciowego, ale w momencie pisania recenzji chętnych do wspólnej zabawy było ekstremalnie mało.

Przytul pęd

Choć założenia gry są banalne – gnać przed siebie jak najszybciej – wykręcenie naprawdę dobrych czasów wymaga praktyki, precyzji i świetnego wyczucia sterowania ze wszystkimi jego niuansami. A także zbratania się z fizyką, bo tu króluje pęd, który trzeba zachować za wszelką cenę. Wyskoczysz za wcześnie, to nie doleczysz do platformy. Wskoczysz za późno, to poszybujesz za daleko, wylądujesz w połowie zjeżdżalni i stracisz jej kluczowy początkowy fragment, który pozwala nabrać podczas ślizgu na tyłku prędkości niezbędnej do pokonania nadchodzącej pętli lub stromego wzniesienia. Niektóre etapy skonstruowane są wielotorowo i umożliwiają sprawniejszym graczom np. wskoczenie na położoną wyżej platformę pozwalającą urwać z wyniku kilka tyknień zegara. Twórcom udało się niełatwa sztuka – **zaprojektowali grę, którą łatwo opanować, lecz trudno zgłębić, więc cieszy i mniej doświadczonych graczy, i lepszych**.

Przez cały tekst unikałem narzekań, ale i do nich wreszcie doszliśmy. Na niektórych planszach pojawia się konieczność korzystania z liny z przyssawką. Świetna rzecz, tyle że **rozbudza apetyt na kolejne tego typu zdolności czy urozmaicenia, a te nie nadchodzą**. Gra aż się prosi o to, żeby podkreścić ją jeszcze bardziej elementami typu zmienna grawitacja czy teleporty. No i gdzie jest lokalne multi? Cóż, jest powód, by jadąc na tyłku po kolejny rekord, wypatrywać „dwójki”. [CDA]

Sympatyczna, pogodna gra, w której rządzi pęd.

nym mięśniem piwnym wyhodowanym przez lata intensywnych ćwiczeń z bezruchobiku, kiedyś była najszybsza wśród zabawek. Zadaniem gracza jest przywrócenie jej dawnej chwały i przy okazji danie do wiwatu paru plastikowym lotrom.

Wielki wyścig prowadzi przez kilkadziesiąt krótkich etapów – czy może raczej torów – rozmieszczonych w kolorowych, cieszących oko lokacjach, takich jak zagracony dziecięcy pokój, w którym podłoga naprawdę jest lawą, dyskoteka czy karaibski kurort z rekinem tylko czekającym na to, by Henk gdzieś nie doskoczył i runął do wody. Nie jest to jedna

Do dzieła!

Gra oferuje edytor pozwalający tworzyć własne trasy i wystawiać je w Warsztacie Steam. Gdy oddawałem tekst do składu, do ściągnięcia było ponad 340 etapów zaprojektowanych przez społeczność, co wróży Action Henkowi długą młodość.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 7

AUDIO 7

czysta, skondensowana zabawa
+ wciąga!
+ łatwo ją opanować, trudno zgłębić
+ sympatyczna i pogodna
+ bicie rekordów daje dużo satysfakcji
+ przyjaźnie zaprojektowana
+ edytor i Warsztat Steam

dlaczego tylko jedna zdolność specjalna?!
w dniu składu tekstu bardzo mało chętnych do multi
w trybie offline Steama przywiesza się, próbując ściągać tabele wyników
brak lokalnego multi

12
 > PRODUCENT: FIREFLY STUDIOS
 > DYSTRYBUTOR: NP STEAM
 > CENA: OK. 63 ZŁ
 > WERSJA PL: BRAK
 > MULTI: BRAK

> DEMO: BRAK
 > PC: XP/VISTA/7/8, CPU
 DWURDZENIOWY, 1 GB RAM,
 GRAFIKA ZGODNA Z DX 9.0C

STATUNEK TYCOON

Obce światy to okazja dla przemysłu turystycznego, którego rzecz jasna nie zabrakło w grze.

Na kolonistów trzeba mieć oko, bo ani za mądrzy, ani za pracownicy nie są.

SPACE COLONY

Dogląda bazy: Krigore

Kolonizowanie światów to robota, którą większość wyobraża sobie jako przepełnione chlubą i prestiżem zajęcie, jakiemu oddają się bohaterscy astropionierzy. W praktyce jest nieco inaczej: może i podbijamy planetę – ale bardzo często np. z mopem w ręku.

Patrząc na tytuł, pewnie obstawiacie, że to najprawdziwszy tycoon. Tak też jest – gra oddaje nam do dyspozycji placówkę na jakiejś planecie i na naszej głowie jest jej sprawne funkcjonowanie. W dużej mierze jednak równocześnie to takie kosmiczne Simsy – podstawą działania wspomnianej bazy jest jej załoga. I to o nią musimy dbać przede wszystkim.

Szczęśliwy pracownik to wydajny pracownik

Uśmiechnięta mordka i pasek koło niej w karcie postaci symbolizują ogólny poziom zadowolenia każdego załoganta. Wskaźnik ten to uśredniony poziom siedmiu mniej-

podopiecznych – super, robota wre, wszyscy są zadowoleni. Jesteście tyranami – wskaźniki lecą na lew, na szyję i wypełnianie kolejnych zadań jest o wiele trudniejsze, bo zamiast plenić roślinność twój inżynier będzie się snuł bez celu po bazie.

Kampania toczy się w rytmie misji. Każda to jedno lub kilka zadań, czasami jeszcze opatrzone dodatkowym limitem czasowym czy np. zastrzeżeniem, że żaden z kolonistów nie może umrzeć. Świetną sprawą jest to, że nawet pomimo takiego rozbicia gameplayu gra zapamiętuje stan bazy i zgromadzone wcześniej bonusy, całość sprawnie więc składa się na kampanię w ramach każdej

Wojna i turystyka

Zabawa infrastrukturą, w porównaniu do dbania o potrzeby załogi, jest tu raczej kwestią drugoplanową. Ot, zależnie od postawionych przed nami celów musimy rozważyć odpowiednie rozwiązania techniczne. W grze jest tego całkiem sporo: od podstawowych systemów pozyskiwania energii, tlenu czy żywności, przez sprzęt górniczy, cały wachlarz instalacji przemysłowych i budowanych dla zaspokojenia potrzeb załogi (parkiet dyskotekowy chociażby...), a skończywszy na sprzęcie militarnym czy bazie do obsługi turystów. Dużo tego – i wszystko na naszej głowie.

Grając w Space Colony, musicie pamiętać o jednym: koloniści są tępi i pasywni. Czasem niektórych trzeba nawet wysłać, by coś zjedli – i to pomimo faktu, że powinni to robić sami. Trzeba zachęcać do zawierania przyjaźni, poganiać do pracy, przydzielać im odpowiednie stanowiska. Niekiedy, gdy misja zaczyna się przedłużać, bywa to frustrujące i spod całego tego kosmicznego makijażu wylazą na wierzch wspomniane Simsy. Ale dla odmiany fajne jest to, że załoga to zbiór indywidualiów o różnych talentach i potrzebach – to nie anonimowe, szare ludziki, tylko cyfrowe byty obdarzone unikatowymi cechami.

Oprawa jest bardzo niedzisiejsza. Ale w sumie nic dziwnego, bo dostępna na Steamie wersja Space Colony to w istocie reedycja gry wydanej oryginalnie w 2003 roku. Poza tym, że gra działa i przeszła wyraźny – choć moim zdaniem niewystarczający – lifting, dorzucono nowe wyzwania. Niewiele – spodziewałem się, że kolejne wydanie, trzecie już po edycji podstawowej i wypuszczonej jakiś czas temu HD, będzie bogatsze. Ale to w sumie i tak niezła gra, więc fani tycoonów będą zadowoleni.

[GDA]

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

7
6
6

sporo opcji rozbudowy bazy
 zróżnicowane tryby gry
 sprawnie klejona kampania

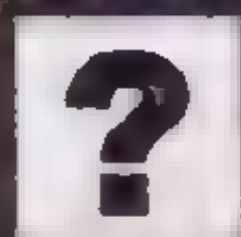
załoga bywa tępa
 niedzisiejsza oprawa
 szkoda, że tak mało nowości w stosunku do oryginału

Reedycja gry z 2003 roku. Ot, przyzwoity lifting.

szych statystyk, wśród których znajdziemy m.in. takie fanaberie jak potrzeby żywieniowe, snu czy rozrywki. Za ich zaspokajanie odpowiedzialne są albo różnego rodzaju urządzenia na wyposażeniu bazy, albo akcje, jakie podejmujemy. Warto to robić – ogólny poziom zadowolenia ma tu bezpośredni wpływ na to, jak długo dany członek załogi będzie pracował. Dbacie o potrzeby swoich

z planet. Oprócz niej mamy jeszcze pojedyncze scenariusze w trybie galaktyki, gdzie stajemy przed konkretnym problemem, często z w pełni rozwiniętą już infrastrukturą i zróżnicowanymi warunkami. Te ostatnie pojawiają się również w trybie sandbox – tyle że tutaj gramy bez żadnego konkretnego celu. Są też scenariusze innych graczy – ogólnie w Space Colony nie będziecie się nudzić.

PEGI



PRODUCENT: TASHAREN ENTERTAINMENT

DYSTRYBUTOR: NP STEAM

CENA: OK. 74 ZŁ (18 €)

WERSJA PL: BRAK

MULTI: TAK

DEMO: BRAK

PC: 7/8, CPU 2 X 1,4 GHZ,
2 GB RAM, INTEL HD 4200

GATUNEK: AKCJA/RPG



WINDWARD

Przechyla się i przechyla: **9kier**

Windward to jedna z niewielu gier, przy których nie można się złościć. Można tylko usiąść do niej, dźierzając drinka z pałką, relaksować się i rozkoszować morską bryzą.

Naprawdę niemal czułam wiatr na karku, gdy przewożąc towary i turystów, niespiesznie żeglowałam od portu do portu, rozglądałam się za bardziej wartościową załogą albo wybierałam obszycie i kolor żagli. Nie musiałam nigdzie pędzić, bo nawet jeśli jakiś pirat zajął jedno z moich miasteczek, nigdy nie ruszał po kolejne na tyle szybko, by nie dało się straty odrobić. Także bitwy morskie, choćby nie wiem jak zacięte, były spokojne, kiedy krążyliśmy wokół siebie jak



odkrywania kolejnych obszarów i przetrzebienia szybko respawujących się szeregów zgromadzonych pod czarną banderą, ale nie przeszkodziło to Windwardowi w tym, by utrzymać mnie przy sobie przez kilka godzin.

Zawsze podejrzewałam, że mam w sobie coś eksploratora, choć erpegowe sandboksy z reguły mnie odrzucają. Dlatego w Sunless Sea po śmierci kapitana zazwyczaj zostawiałam następnemu w spadku mapę. Dlatego w niemal każdej grze wdrapuję się na skały i próbuję przechodzić przez dziury. Dlatego w WildStarze stawiałam nadajniki w miejscach, z których mogłam patrzeć na innych graczy z góry, wolna i samotna. Tym bardziej się cieszę, że **Windward to raj dla odkrywców – czysty sandboks ekonomiczny, bez zbędnej fabuły, okraszony tylko garścią questów**, które uprzyjemniają podróże z miejsca na miejsce, oraz ploteczkami dotyczącymi handlu. Nim się zorientowałam, że mały kwadracik mapy, na jakim przyszło mi pływać na początku, to jedynie lokacja startowa, zdążyłam nauczyć się go na pamięć, wiedząc, gdzie najlepiej kupić i gdzie sprzedać biżuterię czy inną skórę. I co ciekawe, mogłabym tam zostać na zawsze, gdyby ciekawość nie pchała mnie naprzód, za krawędź znanego świata.

I utop to, kim byłeś

Zostawiałam więc sprawdzone porty i ruszałam na podbój nowych krain, kolejno wyrывая miasta z rąk bandytów z pomocą sojusznicznych statków wynajętych po drodze. Pozdrawiałam spotykanych po drodze kapitanów. Jeśli było mnie na to stać, wymieniałam łajbę na bardziej okaza-

łą i z większym potencjałem bitewnym. Rozwijałam też wybrane umiejętności z trzech gałęzi drzewka, dzięki którym mogłam na przykład rzucić na wrogi pokład śmierdzącą beczką z rybami, zwiększyć celność czy obrażenia albo choćby zagarniać z pewnej odległości dryfujące po morzu skrzynki. **Wyobrażam sobie dziesiątki potencjalnych buildów**, bo i załoga, i kapitan, i poszczególne elementy statku na różne sposoby modyfikują statystyki, przez co z łajby można zrobić zarówno „szklaną armatę”, która bije mocno, i to krytykami, kosztem wytrzymałości, jak i superszybki oraz superzwrotny, ale zadający niewielkie obrażenia stateczek.

Takie to wszystko urocze, że gdyby nie powtarzalność rozgrywki – bo ile razy można budować na zlecenie latarnię, przemycać nielegalne towary albo śledzić i eliminować konkretny bryg – mogłabym wracać do Windwarda co parę dni, bo **syndrom „jeszcze jednego questu” jest w grze silny**. To jednak, co jest jej największą zaletą, czyli prostota przywodząca na myśl Sid Meier's Pirates!, staje się jej największą wadą, gdy przychodzi do przejścia z przygodnej znajomości w długodystansową relację. Wprawdzie multiplayer, do którego przeznaczona jest gra, wprowadza trochę świeżości, ale możliwość zabawy z innymi ludźmi to żaden argument, żeby tkwić w związku bez perspektyw. **[CDA]**

Czysty relaks przełożony na język komputerów.

dwójka zapaśników, próbując ustawić się którąś z burt. **Czułam się jak centrum tego otwartego, tropikalnego świata** – to ja decydowałam, kiedy jako wynajęta łajba obronię konkretny port albo ruszę na podbój kolejnych, stanowiących coraz większe wyzwanie obszarów olbrzymiej, losowo generowanej mapy. Nie liczyłam czasu, nie liczyłam złota, bo stosunkowo prędko trafiło do mojej kasy, a jeśli nawet jakaś wroga salwa poorała mój kadłub i szłam na dno, chwilę później odradzałam się w przyjaznym porcie. Żyć, nie umierać.

Płyn, płyn, Noe, płyn i żyj

Jak przy ciężkim, mrocznym i rewelacyjnym Sunless Sea – z którym naprawdę dużo perelkę Tasharen łączy – byłam spięta przez całą rozgrywkę, z wyjątkiem momentów bezpiecznego powrotu do Londynu, tak w Windward doświadczam stanu **kompletnego odpoczynku**. Resetu, o jakim człowiek marzy po ciężkim dniu i jakiego rzadko doświadcza przed ekranem. Trudno mi uwierzyć w to, że zdołała to osiągnąć gierka ważąca 250 MB, której ścieżka dźwiękowa składa się z trzech „przygodowych” utworów na krzyż. (Z czego jeden tak bardzo wpada w ucho, że nucę go od dwóch tygodni). Zadania zlecane w portach są powtarzalne, a rozgrywka sprowadza się do

WINDWARD

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ

7

WIDEO

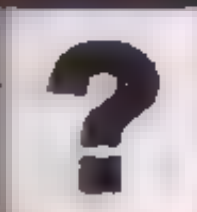
6

AUDIO

8

prosta, choć niepozawiana pewnej głębi rozgrywka
niesamowicie relaksująca
rozwój stateczka
urocze audio...

...którego szybko uczysz się na pamięć...
...podobnie jak rodzajów questów
czyszczenie mapy z piratów bywa męczące



PLATFORMA: PC
 PRODUCENT: PELTAST SOFTWARE
 DYSTRYBUTOR: STEAM

CENA: OK. 42 ZŁ (10 €)
 WERSJA PL: BRAK
 MULTI: BRAK

GATUNEK: PRZYGODOWA

WHY AM I DEAD AT SEA

Tekst pisał Papkin, ale zabił: **Lokaj**

A spróbuj no tylko przebiec wzrokiem i przewrócić stronę! Olać Massive Chalice! Kichać na Batmana! Zignorować Kholat! Postponować Heroes of the Storm! To właśnie z tej karteluski spogląda na ciebie najmądrzejszy tytuł, jaki recenzujemy w tym numerze!

Być może Why Am I Dead At Sea wygląda jak JRPG z epoki piksela łupanego (acz budzi tym samym przyjemne skojarzenia z kultowym EarthBoundem), ale niedostatki urody nadrabia – jak Herkules Poirot – nadwyżką szarych komórek. Do słynnego Belga odwołuję się tu zresztą nieprzypadkowo, bo też maestria scenariusza zbliża tytuł do kryminałów Agathy Christie. A to komplement największego kalibru.

Intrygi nie rozbija potencjalnie pretensjonalne „uduchowienie” – z chaotycznego zawiązania akcji dowiadujemy się, że nasz protagonista właśnie dokonał żywota, chwilę później podstawy zabawy objaśnia nam chłopiec, który – jak Cole w „Szóstym zmyśle” – „widzi zmarłych ludzi”. Teatrem śledztwa uczyniono wcale nie wielki statek wycieczkowy, dziewięciu aktorów zaś,

wśród których znajduje się morderca, składa się w eklektyczną mozaikę osobowości. Chociaż kilka mechanizmów przypomina Murdered, tytuł ma w sobie to, czego średniakowi od Square zabrakło. **Naprawdę świetny scenariusz.** Początkowo jednomyślnie nabierają głębi, szybko rodzą się między nimi sojusze i antypatie, a atmosfera gęstnieje od wzajemnych podejrzeń.

Pod względem formy produkcji najbliższe jest do przygodówki. Tyle że zamiast zbierania bibelotów wnikamy postaciom do głów (co pozwala wczytać się w ich myśli), przejmujemy nad nimi kontrolę, prowadzimy długie rozmowy i – jak w Stacking od Double Fine – korzystamy z ich specyficznych umiejętności. Wbrew wszystkiemu nie jest to wcale samograj. Mało tego – śledztwo

Pokój mój zostawiam. A nawet cztery pokoje. Choć w żadnym z nich nie ma Tarantino ani Rodriguez.

Podczas mycia pokładus przatacza Celina Dion podśpiewywała pieśni o chodzących sercach.

wymaga niezwykle staranności i precyzji, przetrząsania każdego pomieszczenia i powzięcia każdej możliwej interakcji. Nie ma lekko, zaciachy nie należą wcale do rzadkości, frustracji odczuć przy tym nie sposób. Twisty są tak mocne, bohaterowie skrywają tak ciekawe tajemnice, soundtrack bywa tak niepokojący, a humor tak czarny, że w grze nie da się nie zakochać.

Nie wszystko dopięto na ostatni guzik, a iluzja nieco rozmywa się przez babolki, postaciom zdarza się wzajemnie blokować czy dyskutować o sobie w trzeciej osobie. Rendez-vous ze śmiercią zaliczyć jednak warto. Może to i nisza, ale takich właśnie pereł szukam w trzecim steamowym szeregu.

[CDA]

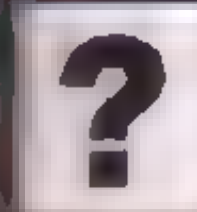
OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
 WIDEO 2
 AUDIO 6

naprawdę dobrze napisana
 ciekawy pomysł na przygodówkę
 wymagająca rozgrywka

niepiękna grafika
 drobne niedoróbki techniczne



PLATFORMY: PC, PS4, XBO
 PRODUCENT: TEAM 17
 DYSTRYBUTOR: NP STEAM

CENA: OK. 40 ZŁ (PC), 38 ZŁ (PS4), 33 ZŁ (XBO)
 WERSJA PL: BRAK
 MULTI: BRAK

GATUNEK: PLATFORMÓWKA

SCHRÖDINGER'S CAT AND THE RAIDERS OF THE LOST QUARK

Mierzy się z dwoistą naturą kota: **Krigore**

Kot Schrödingera to taki dziwny zwierz, co siedzi w pudełku i jest jednocześnie żywy oraz martwy. Podobnie jak ta gra: zadomowiła się w sprzeczności do grania i jest zarówno fajna, jak i nudna.

Pomysł na mechanikę jest świetny: gramy futrzakiem, który pozjadał wszystkie tęgie rozумы fizyków i scenarzystów „The Big Bang Theory”, a przez to posiada władzę nad kwarkami. W fizyce to najmniejsze, według obecnego stanu wiedzy, niepodzielne elementy materii, które tu są najciekawszym pomysłem i sercem całej gry.

Jest ich sześć: górny, dolny, dziwny, powabny, niski oraz wysoki. Nasz kocur, biegając po mapie, kolekcjonuje je, by potem bawić się w stwórcę – połączenie trzech kwarków (odbywa się bardzo prosto – sterowanie jest w porządku) powoduje określoną reakcję. Dzięki kwarkom futrzak potrafi np. podfruwać, przebijać się przez podłogi, przemykać pomiędzy niebezpieczeństwami czy budować sobie kładki. To podsta-

wowe możliwości, ale da się też kombinować we własnym zakresie, odkrywając kolejne połączenia cząstek i ich efekty. Cały ten fizyczny arsenał działa bardzo dobrze i służy, by przebijać się przez następne poziomy – a tu niestety tak różowo już nie jest, bo gra jest nierówna. Mamy poziomy zaprojektowane z głową przez twórców, gdzie rozporządzamy kwarkami i kombinujemy, jak pchnąć sprawy do przodu. Ale są też proceduralnie generowane lokacje, gdzie cała finezja znika i trzeba się po prostu przebijać przez nudny labirynt. Szkoda.

O ile mechanika jest pomysłowa i odkrywcza, o tyle reszta gry to jednak budżetowe retro. Zwierzak wygląda może i fajnie, ale nie mogłem oprzeć się wrażeniu,

Mechanika (kwantowa) związana z kwarkami to najlepsza cecha gry.

że twórcy zbyt zapatrzyli się na lata 90. i gra po prostu nie jest atrakcyjna wizualnie. Poziomy często są brzydkie, sprawiają ogólne wrażenie kanciastości i pikselowości. Zdarzają się też jakieś mniejsze błędy – niby nic strasznego, ale potęgują jedynie poczucie ogólnej niechlujności. **To platformówka z pomysłem, potencjałem i nieudanymi rozwiązaniami.** Dobra i zła jednocześnie. Ale czego się spodziewać, jeśli głównym bohaterem jest istota, która nawet nie wie, czy żyje?

[CDA]

Kocur jest całkiem sympatycznym bohaterem.

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
 WIDEO 6
 AUDIO 6

świetna, pomysłowa mechanika gry
 niektóre lokacje są bardzo dobre

proceduralnie generowane poziomy
 taka sobie pod względem wizualnym
 zdarzające się czasem niedoróbki

➤ PEGI 16
➤ PRODUCENT: ACCESS GAMES
➤ DYSTRYBUTOR: STEAM
➤ CENA: OK. 62 ZŁ (15 €)
➤ WERSJA PL: BRAK
➤ MULTI: BRAK

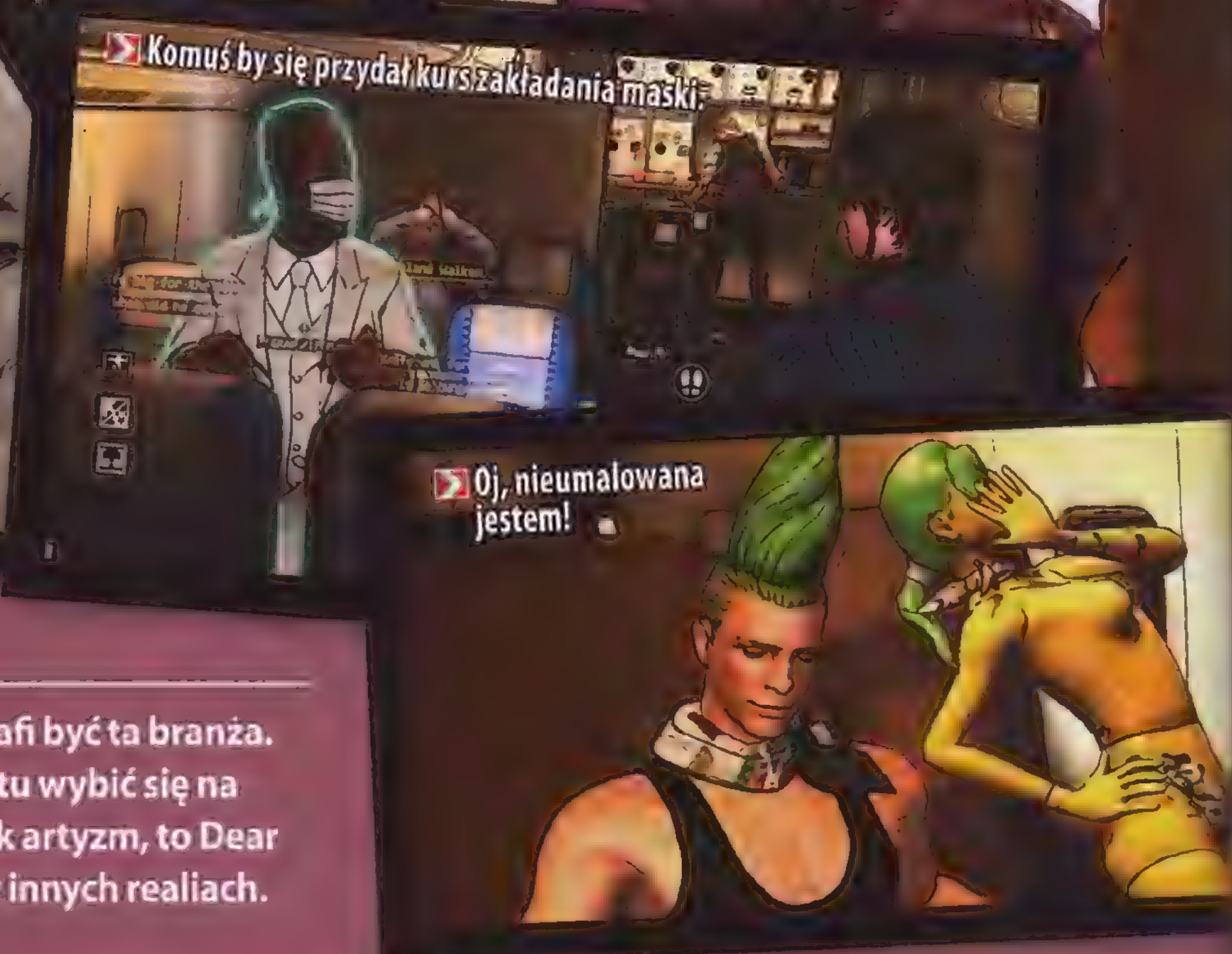
➤ DEMO: TAK
➤ PC: 7/8 (64-BIT), CPU 4 X 2.83 GHZ, 6 GB
RAM, GF GTX 470/ATI HD 6870

➤ GATUNEK: PRZYGODOWA

PERFECT
ACTION

D4

Dark Dreams Don't Die
Season One



Ku chwale awan-gaaardy: **Cross**

Takie gry jak D4 doskonale ukazują, jak bezpieczna i nudna potrafi być ta branża. Przerażony ryzykiem przemysł, w którym wszyscy kalkulują, jak tu wybić się na schematach. Jak akcja, to coś między Ubisoftem a Batmanem. Jak artyzm, to Dear Esther w nowych szatach. Jak gra Telltale, to The Walking Dead w innych realiach.

D4: DARK DREAMS DON'T DIE...

OCENA

8

GRYwalność 8
Wideo 7
Audio 8

- fabuła o podróży w czasie, ale dobra
- mieszanie tequili z płatkami śniadaniowymi
- skarbnica wiedzy o samolotach
- pod wieloma względami prosta jak budowa cepa
- cliffhanger na koniec
- jeśli dowiem się, że nie kupiliście D4, możecie się już rano nie obudzić

Temu klimatowi wychodzi naprzeciw Dark Dreams Don't Die – diablo nietypowa mieszanka „Detektywa Monka” i „Twin Peaks”. Śledczy David Young z Bostonu szuka tu ukrytego pod pseudonimem „D” mordercy swojej żony, cofając się w czasie do miejsc związanych ze sprawą – tym razem trop prowadzi go do pełnego podejrzanych osób samolotu, który parę dni wcześniej uległ tajemniczemu wypadkowi. Samo to nie brzmi szczególnie oryginalnie, ale... Jest to gra, która dokładnie testuje wiedzę gracza na temat samolotów, od nazwy gazu wypełniającego opony po zaawansowaną terminologię lotniczą. Gra, w której jednym z kluczowych mechanizmów jest podkradanie jedzenia wszystkim pasażerom lotu. Gra, w której duch gigantycznego czarnoskórego chirurga ze sztucami w ręce każe bohaterowi zbierać rozrzucone po ekranie koniczynki. Gra, w której pluśiesz gumą do żucia, żeby odbić lecący ku tobie nóż. Gra, w której absurdalnym sce-

nom walki towarzyszy skoczna przyspiewka rodem z irlandzkiego pubu, z tekstem à la „prosto w gardziół, jeszcze jeden, napier...”

Absolutne cudo. I przy okazji, paradoksalnie, gra znacznie bardziej wiarygodna niż cokolwiek, co wyprodukował David Cage i jemu podobni.

Prowokacja?

Broń Boże. Po prostu łatwiej było mi uwierzyć w „rzeczywistość” postaci z D4 niż w kogokolwiek z Beyond: Dwie Dusze czy Heavy Rain. Nawet mimo faktu, że wiele z nich ociera się o karykatury – ale nie karykatury złośliwe, w stylu GTAV. Odpowiedzialny za Dark Dreams Don't Die Hidetaka Su-ehiro podchodzi do swojej obsady z prawie dziecięcym afektem, przez co nawet oszałały projektant mody obnoszący się z obiektofilą potrafi wzbudzić sympatię.

Nie jest tak, że szaleństwo nieustannie działa tu na najwyższych obrotach. Wiele dialogów jest zaskakująco przyziemnych. W czasie jednego ze śledztw napotkana dziewczyna pyta Younga, czy pamięta, jaka jest stolica Brazylii – i to pytanie zaczyna w uroczy sposób męczyć ich oboje. Sceny, w których główny bohater wspomina ukochaną Peggy, skutecznie podbijają stawkę osobistego dramatu. Z kolei rozmowy z przysadzystym Forrestem Kaysenem, politycznym partnerem Davida, brzmią dokładnie tak, jak można wyobrazić sobie rozmowy „niebieskich” w Bostonie. Czuć między nimi zresztą więź podobną do tej ojca z synem...

...choć można o tym zapomnieć w scenach, w których Kaysen zjada jednym chapnięciem sześć hot dogów. Ale hej, to historia twórcy Deadly Premonition. Ci, którzy oczekiwali od tamtej gry komediowej wersji „Twin Peaks” i nielogicznej historyjki, nieraz rozklejali się przy epilogu. Tutaj również przygotowywany jest już grunt pod emocjonalny finał – choć, niestety, pierwszy sezon na skutek braków budżetowych kończy się cliffhangerem i tylko od sukcesu na Steamie zależy, czy powstanie drugi.

Do drugiego sezonu

A powinien, bo do diabła, tak wyjątkowych gier ze świecą szukać! Choć rozgrywka nie jest głęboka i całość z pozoru przypomina kolejną produkcję Telltale, ich oryginalności i wpływu na szeroko pojętą immersję nie można przecenić. Nietypowe sterowanie oparte na naśladowaniu ruchów bohatera, sceny akcji działające jak gra rytmiczna, mnóstwo minigier, ciasteczka z wróżbą i tony ukrytej zawartości. To jedyna przygodówka, w której rozdziały powtarzałem kilka razy – bo kostiumy, bo znajdzki, bo sprytnie ukryte side-quests, bo za każdym razem opisy przedmiotów wyglądają inaczej, bo nie odblokowałem jakiejś cutsценki. Takiej frajdy z podróży w czasie nie miałem od czasów Chrono Triggera. Nie wszystko współgra ze sobą idealnie, ale przez samą dawkę oryginalności jest to must have i idealny lek na zmęczenie typowością 90% dużych gier. Awan-gaaarda w najlepszym wydaniu. **ICDAI**

Okiem Papkina

OCENA 6+



Diwaczne, że recenzent pluący na formułę interaktywnego filmu jest na tak, gdy tylko wmięsa się w nią japońskie szaleństwo. A to jedynie dym i lustra. Co dostajemy po rozłożeniu D4 na czynniki pierwsze? Niemożność swobodnego poruszania się (Jurassic Park), mechanizmy głodu czy staminy (równie bezsensowne co „stan ducha” w Fahrenheitie), nieliniowość opartą na wykonaniu/niewykonaniu „zadań pobocznych” (nie pudrujemy – minigier, Heavy Rain wygrywa tu o dwie długości), nieistniejący poziom trudności (nawet w TWD łatwiej zginąć), słabsze niż u Quantic Dream „naśladowanie ruchów” i interfejs rodem z gry tanecznej. Treść jest ciekawa, forma – prymitywniejsza niż u zachodniej konkurencji.

18

► PLATFORMA: PS4
► PRODUCENT: BLOOPER TEAM
► DYSTRYBUTOR: PSN

► CENA: 84 ZŁ
► WERSJA PL: BRAK
► MULTI: DO 4 GRACZY

► GATUNEK: AKCJA

BRAWL

■ Zemści się za to na MQcu: **9kier**

Nie wiem, dlaczego ktoś zainwestował pieniądze w mroczny klon Bombermana, który mógłby zatrzęść branżą w latach 80., a nie w erze nowych konsol. Zwłaszcza że Brawl to Basement Crawl 2.0 – ulepszona wersja zmiażdżonego w tamtym roku tytułu.

Wykopywał się przez kilkanaście miesięcy i powrócił – z poszerzonym wachlarzem postaci, z dziwną kampanią singlową dla każdego z ośmiu bohaterów i nowymi trybami. Szkoda tylko, że **kolejne misje nudzą i frustrują**, projekty etapów w story mode nieraz wołają o pomstę do nieba (np. nie wiadomo, gdzie iść), a człowiek odpowiedzialny za poziom trudności fabularnych minibossów lepiej by się sprawdził przy hardkorowej zręcznościówce. Lubię się pomęczyć w grze, ale nie powinno być tak, że przez początkowe poziomy przechodzisz, trzymając jedną ręką, a potem trafiasz na walkę z Toymakerem czy innym Wrestlerem i nagle całość staje się nie do przejścia za pierwszym, drugim i kolejnym razem. Nie dość więc, że odrzucają same misje – przez mało ciekawe zadania (zabijanie minionów, przesuwanie dźwigni) i męczącą rozgrywkę – to jeszcze nagły skok poziomu trudności

sprawił, że nieraz miałam ochotę cisnąć padem o ścianę. Niestety gra zmusza do zrobienia kampanii czterech postaci do końca, żeby odblokować misje dla pozostałych czterech. Nie jest to konieczne do zabawy tymi bohaterami w multi, ale bez tego nie wiadomo, jak nimi grać.

Brawl to bowiem nie tylko robienie innym graczom kuku za pomocą rozkładanych bomb. Każda z postaci wyposażona jest w unikalne zdolności – dziewczynka z miśsiem potrafi rzucić w kogoś nożem, a potem zamienić się z nim miejscami, mistrzyni marionetek strzela laserami z oczu, spowalniając wrogów, oraz rzuca ogłuszający pocisk, a klaun odsuwa bomby żalosnym kichaniem i dezorientuje specjalnym ładunkiem. Z przykrością stwierdzam jednak, że **dawno już żadna gra nie wzbudziła we mnie takiej niechęci**. Na początku odpa-



łałam kolejne tryby – klasyczny, horde, dziwactwo z obroną owiec czy najprzyjemniejszy z kolorowaniem mapy bombami – sama lub z AI i nie miałam pojęcia, dlaczego to robię. Założyłam jednak, że Brawl rozwinie skrzydła w multiplayerze – w końcu nic nie sprawia takiej radości jak zablokowanie kogoś przy ścianie celnie umieszczoną bombą. Niestety ani razu nie miałam okazji pograć z innymi graczami inaczej niż lokalnie, bo serwery są puste. Nie dziwię się – mroczna, krwawa stylistyka nie jest przeznaczona dla dzieci, a nie mam pojęcia, jaki dorosły chciałby to kupić, a następnie marnować na to więcej niż godzinę. Radzę się trzymać z daleka, ale jeśli już naprawdę musisz spróbować, zacznij od dema. **[CDA]**

OCENA

3+

GRYwalność 3
Wideo 5
Audio 6

■ zróżnicowane postacie
■ niegłupia AI wrogów

■ nudna, źle zaprojektowana kampania
■ chaotyczna, nieprzyjemna rozgrywka w multi
■ puste serwery
■ brak polskiej wersji językowej

?

► PLATFORMA: PC
► PRODUCENT: OSTRICH BANDITOS
► DYSTRYBUTOR: NP STEAM

► CENA: OK. 61 ZŁ (15 €)
► WERSJA PL: BRAK
► MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB

► GATUNEK: AKCJA

WESTERADO DOUBLE BARRELED

■ Buffalo buffalo Buffalo buffalo buffalo buffalo Buffalo buffalo(*): **Papkin**

Hola, partnerze! Zamiast się wygłupiać ze smołą i pierzem weź ty lepiej zaprowadź tego kowboja do saloonu i postaw przed nim szklaneczkę czegoś mocniejszego. Jeśli będziesz miał szczęście, być może po kilku kolejkach rozwiąże mu się język.

A ma on o czym opowiadać, o ma! **Westerado wręcz tarza się w westernowych toposach**, każe paktować z Indianami, polować na koniokradów, zaopatrywać dzielnych unionistów, pomagać ranczerom w popasie bizonów, szukać w kopalniach zagubionych poszukiwaczy, biedzić się nad ponownym uruchomieniem kolei i polować na wyjętych spod prawa bandziorów. Kliszą kliszy jest także motywacja bohatera, który – jak każdy szanujący się heros z mitów o Dzikim Zachodzie – podąża za zemstą na zabójcy swojej rodziny. Wszystkie te pojedynki w samo południe, ochrony dylżansów i poszukiwania żywych lub martwych służą zresztą ustaleniu tożsamości oprycha. Gra nie tylko wybiera z klasyki spaghetti westernu motywy i motywiki, ale i zęcznie wplata je w rozgrywkę.

Solą zabawy są, oczywiście, strzelaniny, przy czym broni nie da się skierować w górę ani w dół (o dziwo jednak takie rozwiązanie sprawdza się zupełnie nieźle). Za pazuchę warto wepchnąć zarówno colta, jak i zapasowe kapelusze, bo też przyozdobienie nimi skroni pozwala przyjąć na klatę więcej kulek. A gdy już napełnicie kieszenie dolarami, zawsze można zaopatrzyć się w dodatkowy rewolwer, shotguna, tomahawczy bolę (bolas). Co ciekawe, broń da się wyciągnąć z kabury również podczas dialogów. A jeśli rozmówcy i wtedy nie pocują się przekonani – jako argumentu warto użyć nie tylko gładkich słówek, ale i twardej amunicji. **Do Krainy Wiecznych Łowów możemy posłać każdego, choć nerwowo palec na spuście zamyka potem drogę do niektórych questów.**



Preria, nawet rozpikselowana, zapiera dech, a i muzycznie wszystko jest tu na swoim miejscu. W saloonie pianista wygrywa pokerzystom skoczne melodie, w jankeskim forcie trębacz dmie w instrument, jakby świat miał się skończyć o zachodzie słońca, a na stepach z rzadka rozbrzmiewa niedbale szarpanie gitarowych strun. Iluzji dopełniają stylizowane dialogi (swoją drogą – dość liczne i momentami zabawne) wygłaszane z niedbałą południową manierą. **Westerado nie jest, oczywiście, dwuwymiarowym Red Dead Redemption. To niewielka i w gruncie rzeczy prosta piaskownica, ale też nader zgrabny hołd dla kina spod znaku colta i kapelusza.** Warto ją kupić za garść dolarów (a nawet za kilka dolarów więcej). **[CDA]**

OCENA

7

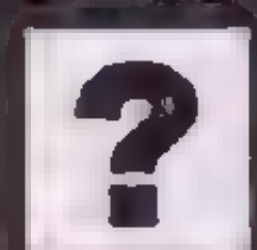
GRYwalność 7
Wideo 7
Audio 7

■ piękny hołd dla klasyki westernu
■ śliczne, różnorodne lokacje

■ prostota rozgrywki
■ niezbyt czytelny dziennik
■ niewielka mapa
■ John Wayne nadal nie żyje

(*) Ciekawostka: to zupełnie poprawne zdanie! Tłumacząc: „Bizony z Buffalo, które są zastraszane przez inne bizony z Buffalo, same zastraszają inne bizony z Buffalo”

➤ PEGI



➤ PRODUCENT: DOUBLE FINE

➤ DYSTRYBUTOR: STEAM (PC), XBL (XBO)

➤ CENA: OK. 84 ZŁ (20 €, PC), 70 ZŁ (XBO)

➤ WERSJA PL: BRAK

➤ MULTI: BRAK

➤ GRALIŚMY NA: PC

➤ DEMO: BRAK

➤ PC: VISTA/7/8, CPU 2 X 1,8 GHZ, 4 GB

RAM, GF 8800/ATI HD 3850

➤ GATUNEK: TAKTYCZNA



⚠ Za nic miej różnice wieku
– tu chodzi o przetrwanie!

MASSIVE CHALICE

■ Hoduje bohaterów: **enki**

Królestwo w niebezpieczeństwie! Poza jego granicami w nieprzeniknionej mgle czai się zło, które co kilkanaście lat napada na nasze włości. Jeśli nas ochronisz, przepędzimy je na zawsze, jak tylko naładujemy się mocą. To potrwa jedynie trzysta lat. Powodzenia!

Takim postawieniem sprawy wita nas sprawujący pieczę nad krainą tytułowy Masywny Kielich. Właśnie wychynęliśmy z jego (lub ich, jako że siedzą w nim dwie nieustannie przekomarzające się jaźnie) czary jako z grubsza niematerialny, ale zarazem nieśmiertelny namiestnik królestwa podzielonego na dziesięć regionów. Ale nie na długo. Aby przetrwać przez całe trzy wieki natarcia cadence – bo tak zwą się złowrogie zagraniczne stwory – przyjdzie nam zaprząć do roboty zarówno zdolności taktyczne, jak i hodowlane.

Każda rodzina jest jak drzewo

Massive Chalice pochodzi z gałęzi gier podobnych odświeżonemu XCOM-owi

nej. Na przestrzeni dziesiątek lat dane nam jest budować twierdze, obsadzać je regentami i krzyżować ich z pozostałymi bohaterami tak, aby wydali zdrowe, pełne pozytywnych, a pozbawione negatywnych cech genetycznych potomstwo. Nie ma tu miejsca na romantyzm i podążanie za głosem serca – z kolejnych pokoleń w ten sposób stworzonych rodów wywodzą się wszakże przyszli wojownicy, z których najlepszych wcielamy do elity walczącej z cadence.

Żeby nie było zbyt eugenicznie, reszta też się przyda – bezpłodni i charakteryzujący się najwyższym współczynnikiem intuicji po przywdzianiu na resztę życia białych szat doskonale sprawdzają się jako mędrcy

matrymonialnych) zyskuje dodatkowe punkty doświadczenia, by już na starcie była lepsza niż praszczury sprzed wieków. Wszystko to sprawia, że nie ma sensu przywiązywać się do poszczególnych bohaterów, bo prędzej czy później i tak umrą – chociażby ze starości. Sporo uwagi należy za to poświęcić ich rodzinom, bo od tego, kto z kim robi dzieci, zależą klasa i statystyki ich potomstwa.

Łamie się, chwieje, czas je zmienia

Archetypów naszych hożych wojów mamy trzy. Caberjackowie walczą wręcz z wykorzystaniem potężnych drewnianych kłóców. Hunterzy targają na ramieniu potężną kuszę. Alchemicy dzierżą zaś miotacz granatów. Obok braku możliwości wdrapania się na jakiś wyżej położony punkt, a także przykucnięcia za przeszkodą terenową (czy przykucnięcia w ogóle) jest to rzecz, która najbardziej ogranicza różnorodność rozgrywki. Twórcy walczą z nudą na kilka sposobów. Co dwa poziomy doświadczenia bohaterowie zyskują dostęp do jednej z dwóch umiejętności specjalnych, do wyboru. Tworząc zaś małżeństwa dwuklasowe, otrzymujemy kolejne sześć podklas łączących zdolności obojga rodziców. Taki trickshot – dziecię regenta huntera i partnera alchemika – szyje z kuszy jak wyżej postawione z rodziców, ale może również używać wybuchających strzał. Brewtaliści zaś – potomek regenta alchemika i partnera caberjacka – miota granatami jak ojczulek/matula na tronie, ale dodatkowo otrzymuje skille wydatnie wzmacniające jego walkę wręcz. Co ciekawe, instytucja adopcji bobasów pozwala tu tworzyć rów-

Przyjemna turówka taktyczna z przeciekawą warstwą strategiczną.

– w trybie taktycznym do dyspozycji dostajemy ekipę pięciorga bohaterów, każdy z nich może wykonać po dwie akcje w turze, a wszystko po to, by z losowo generowanych plansz wytrzebić wszelkie potworzaste tałatajstwo. Ale do tego jeszcze wrócimy. Unikatowe jest tu głównie to, co dzieje się pomiędzy starciami, w warstwie strategicz-

przyspieszający badania nad nowymi technologiami. Doświadczonego w boju weterana w średnim wieku opłaca się zaś przydzielić do crucible – budowli treningowej, dzięki której młodzież do 15 roku życia (kiedy to w Massive Chalice zaczyna się dorosłość, czyli zdolność do służby wojskowej oraz podjęcia obowiązków

73% na trafienie. Czyli nie trafi.

Year 296

Knockback Shot

Okinia Lo

Enforcer Level 7 Age 60

Crossbow

Drugs

Okieł 9kier

OCENA

9

Barwny, ciepły styl graficzny tylko pomaga ślęczyć przy grze godzinami.

medonim Chompski

Popita

6929/8400 XP

Chance for children: High

Kathryn Kowalewski

4867/6200 XP

Chance for children: High

SADPA

4866/6200 XP

Chance for children: High

Danitra Kowalewski

4547/6200 XP

Chance for children: High

Symulator Swatki 2015

niezwiązki jednopłciowe, których potomstwo nadal uzyska cechy wynikające z pomieszania klas swoich staruszków.

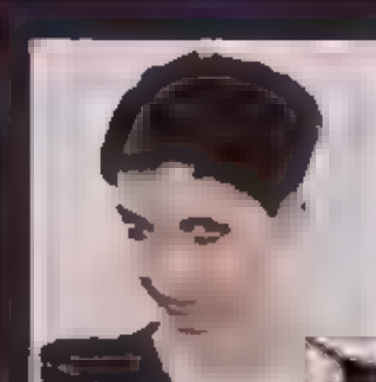
Sam tryb taktyczny nie oferuje specjalnych gameplayowych innowacji i fajerwerków. Typów wrogów naliczyłem siedem, a w jednym starciu rzadko mamy do czynienia z większą liczbą ich rodzajów niż trzy. Najwięcej radości sprawia tu wykorzystywanie ukształtowania terenu wraz z interaktywnymi elementami map – pchnięcie przeciwnika na ścianę nie tylko zadaje obrażenia, ale również ogłusza go na następną turę, dając czas na rozprawienie się z jego sojusznikami. A gdy ciśniemy potworem w potwora, a ten drugi uderzy trzeciego, a ten trzeci... satysfakcja znacznie zwiększa. Inna sprawa, że brak mi walk w terenie zabudowanym (obrona twierdz się nie liczy), możliwości niszczenia otoczenia czy podnoszenia fantów z ziemi. Tyle dobrego, że da się z pokolenia na pokolenie przekazywać artefakty – potężne egzemplarze broni, które levelują na przestrzeni setek lat.

Jak w „Porach roku” Vivaldiego

Aby nie pozostać w tyle za stopniowo wzmacniającymi swe siły cadence, musimy prowadzić nieustanne badania. Ja nie mogłem się obyć, na przykład, bez dynksu

pozwalającego kraść życie atakowanych stworów kosztem maksymalnego zdrowia postaci oraz istic cudownych wunderpants. Te ostatnie chronią przed dodatkowymi efektami ataków takich paskud jak lapse i wrinkler. Pierwszy jest wredny, ale do przeżycia: przytrafieniu zabiera bohaterowi punkty doświadczenia. Drugi to najbardziej zniechęcająca menda na świecie – jak drapnie postać bez magicznych gaci, postarzy ją o pięć lat. Na przestrzeni całego okresu, w którym gra Double Fine pozostawała we wczesnym dostępie, po takim potraktowaniu pożegnały się ze swym wirtualnym życiem niezliczone zastępy twardych babć weteranek wojny z cadence.

Chcąc zmieścić jakoś trzysta lat rozgrywki, nie uciekając się do „cywilizacyjnie” staromodnych tur, twórcy wpadli na pomysł wykorzystania linii czasu. Ta biegnie sobie nad mapą strategiczną tuż obok przycisku play/pauzy. Gdy puścimy koła czasu w ruch, dni zaczynają biec w zastraszającym tempie, a wzdłuż linii automatycznie zaznaczane są wszystkie narodziny, zgony ze starości i piętnaste urodziny bohaterów. Jeśli potrzebna jest nasza interwencja, czas się zatrzymuje. Może to być atak cadence, konieczność wybrania nowego regenta czy zdarzenie losowe wymagające podjęcia



Najlepsza strategia, w jaką grałem w ciągu ostatnich lat. Wybitna gra taktyczna, która jest na tyle złożona, by wymagać od gracza myślenia, i na tyle prosta, by starcia nie trwały po cztery godziny. Opowiadana w niewielu słowach historia, którą obserwujesz, patrząc, jak młodzi rodzą się i starzeją, a następnie grzebiąc weteranów i tych, co nigdy nie nadawali się do wojaczki. Śliczna, rewelacyjnie udźwiękowiona. W samej becie przyciągnęła mnie na 30 godzin i nie mogłam przez nią spać, a teraz – gdy trzy klasy rozrosły się do dziewięciu – z tym większym entuzjazmem ponownie śledzę linię czasu, sadzam regentów na tronie, łączę ludzi w pary i rozwijam technologie. To tytuł z najwyższej półki i słyszałam, że jest specjalny krąg piekielny dla grzeszników, którzy nie spróbują.

decyzji względem losów któregoś z bohaterów. Wyszło elegancko i użytecznie. Z biegiem lat, jeśli tylko wszystko idzie dobrze i nie osadzamy na tronach osób bezpłodnych, linie rodowe kwitną i prosperują. Aż miło patrzeć, jak młodzież rośnie i trenuje od najmłodszych lat, by móc któregoś dnia pójść na wojnę!

Szczypta zachwyty, łyk cierpienia

Massive Chalice jest dobre, bo – mimo w sumie nieskomplikowanych założeń i zależności gameplayowych – ze swej próby nadania gatunkowi nowej głębi (bohaterowie charakteryzują się przypadłościami genetycznymi oraz cechami osobowości, które dają im konkretne plusy i minusy na polu walki) Double Fine wyszło z tarczą. Na normalnym poziomie doświadczenia, jeżeli tylko zachowujemy taktyczny rozsądek, gra się w to bezstresowo i po prostu przyjemnie. Pomagają w tym barwna grafika, ciekawe projekty postaci i fantastyczne udźwiękowienie – aż szkoda, że więcej kompozytorów i dźwiękowców gier nie robi użytku z bębnow w podobny sposób.

Kilkanaście godzin trzeczsetletniej przygody z klanami Lo, Kowalewski i Chompski zakończyłem z satysfakcją, roznosząc cadence w finałowym oblężeniu na strzepy swoimi bohaterami (smutny akcent: 53-letni shadowjack Borzen Chompski był ostatnim ze swojego rodu). Chwilę później już tłukłem wrogów na wyższym poziomie trudności. W szachownicy bardziej i mniej udanych projektów Double Fine Massive Chalice trafiło na białe pole. Polecam. [CDA]

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ

WIDEO

AUDIO

8

7

9

przyjemna taktycznie
przeciekawa otoczka
strategiczna
świetne udźwiękowienie

na wszystkich frontach
przydałoby się więcej
różnorodności

➤ PEGI: 12
➤ PRODUCENT: IMG.N.PRO
➤ DYSTRYBUTOR: CDP.PL
➤ CENA: 43 ZŁ
➤ WERSJA PL: PEŁNA
➤ MULTI: BRAK

➤ DEMO: BRAK
➤ PC: 7/8, CPU 2 X 2 GHZ, 4 GB RAM,
GF GTX 470

➤ GATUNEK: PRZYGODOWA/SURVIVAL HORROR



➤ Z krajobrazów oświetlanych światłem dziennym szybko przechodzisz do drugiego aktu i wszechobecnej ciemności.

KHOLAT

❗ Łazi po górach: 9kier

Trudno mi wyrazić słowami to, jak bardzo fascynuje mnie tragedia na Przełęczy Diatłowa. Ekspedycja złożona z rosyjskich studentów i przewodnika zginęła w tajemniczych okolicznościach na północy Uralu, pozostawiając po sobie rozcięty od wewnątrz namiot, ślady bosych stóp i zmasakrowane, zamrożnięte ciała.

Jest w tej rzeczywistej historii z 1959 roku rewelacyjny materiał na horror albo chociaż na pokręconą opowieść z dreszczykiem. Inspirowany nią Kholat ocalił ją od zapomnienia, a podjęta przez IMG.N próba stoi w rozkroku gdzieś pomiędzy Dear Esther a Ethanem Carterem. Jest w tym świeżość – i nie mam na myśli tylko górskiego, mroźnego powietrza, które wydaje się tak rzeczywiste, że niemal drapie gardło przez monitor. Niestety otwarty świat i horrorowe zapędy nie wystarczyły, bym wracała do gry z przyjemnością, a te ostatnie wręcz mnie od niej odrzucały.

Droga w górę...

Kholat próbuje być wszystkim. Jako survival daje graczowi kompas i mapę, którymi trzeba nauczyć się operować, jeśli ma się ochotę zwiedzić każdą lokację z listy współrzędnych i popchnąć fabułę. Jako horror każe unikać świetlistych istot, które przemierzają górskie wertepy, znacząc swe trasy ognistymi śladami, i poznawać paranaturalne sekrety kolejnych zakątków. Jako „symulator spacerowicza” wymaga od gracza – jak większość przedstawicieli gatunku – zbierania rozmaitych notatek.

Być może miałyby to szansę zagrać, gdyby dopracowano każdy z elementów. Duchy jednak frustrują, bo nie dość, że z ich AI bywa różnie, to jeszcze nie da się przed nimi

bronić inaczej niż ucieczką, a potrafią wyrosnąć bez zapowiedzi albo pojawiać się na checkpointach. Z kolei z papierzykami w ogóle mam w grach problem. Raz, że nie przypominam sobie tytułu, w którym listy i inne raporty czytałabym z wypiekami na policzkach (również tu są raczej tandetne). Dwa, że na miejscu głównego bohatera nie próbowałabym ominąć zjawy, by dostać się do jakiejś strony (hej, Slender!), tylko spieszyłabym, gdzie pieprz rośnie. Trzy, że po kilku godzinach z Kholatem nieraz miałam wrażenie, że developerzy nie bardzo wiedzieli, co chcieli przekazać, więc upchnęli w tle fabularnym sporo różnych

Świetny pomysł, słabe wykonanie.

rzeczy, stosując wytrych pt. duże pole do interpretacji. W efekcie olbrzymi potencjał tej historii został zmarnowany i obawiam się, że w branży jest już spalony.

...jest droga w dół

Najlepiej wyszła polskiemu studiu część survivalowa, a konkretniej otwarty, zimny krajobraz, w przypadku którego moim jedynym zarzutem jest fakt, że sięgająca do łydek kłoda to przeszkoda nie do pokonania. Przyroda – skarpy, zasy, skały, sosny, wszystko nieprzystępne i przysypane śniegiem – jest zaskakująco różnorodna mimo wszędobylskiej bieli. Tylko na początku okolica wygląda podobnie – wystarczy pokreślić się trochę w jednym miejscu, by zacząć rozpoznawać ścieżki i przesmyki, co jednak wcale nie oznacza, że eksploracja staje się wtedy nudnym spacerkiem. Wy-

maga dużo skupienia i pamiętam, jak chyba z pięć razy powtarzałam tę samą trasę niedaleko katedry, bo kręciłam się w kółko, aż w końcu postanowiłam spróbować od innej strony. Gdzieś tam cholernie łatwo się zgubić. Na mapie oznaczają się zebrane notatki, obozowiska i główne wydarzenia, ale nie znajdziesz na niej bohatera. Na podstawie znaków topograficznych, ścieżek, zakrętów i kompasu samodzielnie musisz ustalać, gdzie jesteś. Czuć w Kholacie potęgę bezlitosnej przyrody, która może powitać cię lawiną czy rzucić w dół klifu, gdy się z niego zsuniesz, a przy tym – w przeciwieństwie do niskobudżetowych animacji – potrafi zauroczyć wizualnie. Błądzenie tropem zaginionej ekspedycji jest przyjemnie wymagające, nieliniowe i nagradzane odnalezieniem upragnionego miejsca. Szkoda tylko, że system zapisu przy notatkach nie premiuje powrotów, bo gdy podniesiesz kartkę, znika i nie można później wykorzystać jej jako quick-save'u. Istnieje wprawdzie opcja szybkiej podróży przy obozowiskach, ale musisz je najpierw znaleźć.

Śledząc historię, przeskakiwałam między dwiema wersjami językowymi i moim zdaniem angielska jest zdecydowanie lepsza, bo nie miałam poczucia, że aktorzy mówią przez zaciśnięte zęby. Rozentuzjasmowana i przestraszona Tamaryn Payne brzmi o niebo lepiej niż Justyna Wasilewska, ba, lepiej nawet niż Sean Bean, którego kiepsko napisane, wypowiedziane bez zbytniego zaangażowania kwestie ani razu nie zerwały mi czapki z głowy. To samo mogę zresztą powiedzieć o innych aspektach gry, w związku z czym Kholat ląduje na półce „było OK, ale już nie odpalę i szybko zapomnę”. [CDA]

KHOLAT

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 7

- przemysłany otwarty świat
- malownicze krajobrazy
- głos Tamaryn Payne
- eksploracja wymaga skupienia
- pełna polska wersja językowa
- fabuła nie angażuje
- tandetne notatki i narracja
- słabe animacje
- ograniczenia ruchu

12

➤ PLATFORMY: PC, PS3
➤ PRODUCENT: COMPILE HEART
➤ DYSTRYBUTOR: SONY

➤ CENA: NA RAZIE BRAK (PC), 200 zł (PS3)
➤ WERSJA PL: BRAK
➤ MULTI: BRAK

➤ GATUNEK: JRPG

FAIRY FENCER F

■ Ma jakiś problem: **Berlin**

Niby wszystko jest na swoim miejscu, niby na liście płac znajdują się takie gwiazdy, że sukces gwarantowany, a jednak coś nie zagrało tak, jak powinno. **Fairy Fencer F** niestety nie dorosło do moich – przyznam, wygórowanych – oczekiwań.

Ale też czego, jak nie cudów, można oczekiwać, jeżeli za muzykę odpowiadał sam Nobuo Uematsu, „50% uroku Final Fantasy to moja zasługa” Uematsu, a za grafiki koncepcyjne Yoshitaka Amano? Chyba tylko niewpadania w przedwczesny zachwyt, bo wystarczy

spojrzeć na następne nazwiska, by okazało się, że nie może być tak pięknie. Scenariusz to zasługa faceta trzepiącego od lat japońskie seriale w stylu „Power Rangers”, a za gameplay odpowiadać ludzie od serii gier, którą naprawdę trudno jest traktować poważnie (Hyperdimension Neptunia). Wszystko jasne: Amano i Uematsu dostali pieniądze nie po to, żeby coś tu zrobić, ale po to, żeby ich nazwiska trafiły do materiałów promocyjnych.

I to niestety widać, bo mamy do czynienia z **bardzo prostym JRPG** będącym odpowiedzią na pytanie, którego sobie nigdy nie zadaliśmy: „Jak wyglądałyby jeszcze bardziej budżetowe odslony serii Tales of...?”. Właśnie tak: jak lekko zamotany system walki zmieszany z visual novel i prostymi dungeonami dopchniętymi do gry z buta, bo gracz musi mieć jakąś namiastkę eksploracji.



Wcielamy się więc w Stereotypowego Bohatera Japońskiego RPG i szybko poznajemy Stereotypową Towarzyszkę, z którą wyruszamy w Typową Przygodę Z Siódmej Szufłady Od Lewej, czyli w tle pojawiają się skłócenia bogowie, a na pierwszym planie roznegliżowane dziewczęta w wieku, na oko, lat szesnastu. Obserwujemy leciutecznie animowane postacie i czytamy tysiące plansz z marnie napisanym niby-zabawnym tekstem, a potem biegając w TPP, trafiamy do lasu/jaskini/etc., gdzie spacerują sobie potwory. Szybko przeskakujemy na ekran walki, po paru ciosach mamy to z głowy (ładujemy przy okazji pasek agresji, który pozwala nam połączyć się z towarzyszącą nam wróżką i dzięki temu zadawać więcej obrażeń). Zapętlamy. I tak przez milion godzin. Równie dobrze można wbijać sobie gwoździe w czoło.

[CDA]

OCENA

4

GRYWALNOŚĆ

4

WIDEO

4

AUDIO

6

+ Uematsu

+ Amano

+ czasami fajnie płynie

- scenariusz

- nudzi

- kolejne niszowe JRPG dojące z pieniędzy fanów niszowych JRPG

12

➤ PLATFORMA: PC
➤ PRODUCENT: SQUARE ENIX
➤ DYSTRYBUTOR: STEAM

➤ CENA: OK. 60 zł (15 €)
➤ WERSJA PL: BRAK
➤ MULTI: BRAK

➤ GATUNEK: JRPG

FINAL FANTASY IV THE AFTER YEARS

■ Nie spodziewaliście się, że to: **Berlin**

Chciałbym wreszcie napisać coś dobrego na temat Square Enix, ale jakimś cudem zawsze, jak zbieram się do głaskania, palce automatycznie składają mi się w pięść i tyle z godzenia się nam wychodzi. Tym razem – nigdy się chyba nie nauczę – miało być inaczej. Nie jest.

Dawno, dawno temu, w 2008 roku na japońskich telefonach komórkowych pojawiło się The After Years – kontynuacja klasycznego Final Fantasy IV, jednego z fajniejszych JRPG-ów starego Square. Sequel miał oldskulową SNES-ową stylistykę i niewiele się gameplayem różnił – do biegania po lochach dorzucił mechanikę dnia i nocy wpływającą na siłę ataków. Niestety miał też jeden mankament, który w przypadku odcinkowej gry mobilnej dziwić nie powinien, ale z którym pogodzić się nawet po latach jest trudno: fabułę i pisarstwo na poziomie fanfika sklejonego przez kogoś, kto o „czwórce” tylko słyszał od kolegi. After Years trafiło też do nas – w specjalnym

wydaniu na PSP, jako bonus do FFIV, więc głupio było to mediom źle oceniać. Pojawiło się również jako sprzedawana w częściach gra na Wii, ale to akurat nikogo nie obchodziło. W 2013 jako odświeżony graficznie remake – czyli z miejscówkami i modelami przeniesionymi w kanciaste, budżetowe 3D – ukazała się na sprzętach z iOS-em i Androidem. Teraz właśnie to wydanie kupić można na Steamie za 15 euro i w związku z tym mam pytanie...

Nie, nie mam już pytań. Za późno na pytania. Po prostu nie wiem, dlaczego **Square ma czelność wystawiać na PC port gry mobilnej za tyle pieniędzy** i nie próbuje



➤ Nie spodziewałem się po scenarzystach FF takiej autorefleksji.

Fusoya

Something is happening here. Something that is beyond all of our understanding.

nawet usprawiedliwić tej ceny jakością oferowanego produktu. Nie możemy zmienić „ulepszonej” grafiki z powrotem na piksele, a wielkie rozdzielczości jej brzydoty nie ratują – to wciąż kiepskie, robione po kosztach tła i modele. To wciąż brak głosów w dialogach i zerowanie na nostalgii. Marna fabuła zmieszana z totalnym remiksem lokacji, przeciwników i muzyki – lichota, którą traktować poważnie i odbierać pozytywnie można tylko dzięki nazwie Final Fantasy na ekranie. Szkoda, że właśnie przez tego typu produkcje i pozwalającą na wydawanie ich politykę nie jest to nazwa, do której ciągle miałbym kredyt zaufania.

[CDA]

OCENA

2+

GRYWALNOŚĆ

2

WIDEO

2

AUDIO

8

+ nostalgia

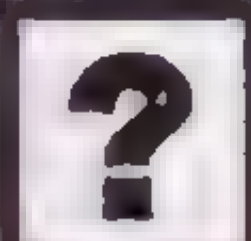
+ plusik na zachęte

- durnowata fabuła i słabe pisarstwo

- zerowanie na nostalgii

- kosztowna grafika

PEGI



PRODUCENT: DYLAN FITTERER

DYSTRYBUTOR: STEAM

CENA: OK. 58 ZŁ (14 €)

WERSJA PL: BRAK

MULTI: SIECIOWE RANKINGI, CO-OP W MODACH

DEMO: NA STEAMIE

PC: VISTA/7/8, CPU

DWURDZENIOWY, 2 GB RAM,

INTEL HD 3000

GATUNEK: MUZYCZNA

Na pierwszy rzut oka gra wygląda jak klon Wipeouta, ale to bardzo mylne wrażenie.

Pamiętaj, nie bierz cukierków od obcych. Szczególnie jeśli masz potem prowadzić.

Audiosurf2

Gonił podwójną stopę: **CormaC**

Zdarza nam się karcić recenzowane produkcje za to, że są grami jednej sztuczki. Audiosurf byłby sztandarowym przykładem takiego zjawiska, ale przed zbesztaniem ratuje go to, że jego sztuczka jest niezwykła.

Jeżeli ktoś 7 lat temu zachwyił się pierwszą odsłoną gry, może już logować się do sklepu Steama, bo „dwójka” to w skrócie to samo, tyle że zrobione trochę lepiej. To samo, czyli **zręcznościówka polegająca w swoim najbardziej popularnym trybie na zbieraniu klocków i omijaniu przeszkód w rytm muzyki**. Istotę gry naprawdę da się zamknąć w jednym zdaniu, ale warto je jednak rozwinąć. Po pierwsze – żeby choćby otrzeć się o wyniki z aktualizowanych w czasie rzeczywistym sieciowych leaderboardów, trzeba łapać klocki z rozmysłem, a nie jak leci. Trasa ma trzy pasy i zgarniane bloczki układają się w trzy kolumny, które należy zapełnić równomiernie, na tyle szybko, by nie zniknęły wyczyszczone przez timer, ale też na tyle uważnie, by żadnej nie przepełnić, bo to spowoduje wykasowanie wszystkich trzech i zmniejszy zdobycz punktową. Po drugie – muzyka nie jest tu tylko tłem, lecz pierwszoplanową bohaterką, bez której w Audiosurfie nie byłoby ani po czym śmigać, ani czego zbierać, ani czego omijać.

Puść mi swoją muzykę, a zrobię ci trasę

Fundamentem produkcji jest rewelacyjny algorytm, który buduje trasy i rozmiesz-

cza na nich elementy tak, jak dyktuje mu wskazany przez użytkownika utwór.

Dowolny utwór – wybrany z dysku twardego lub internetowego serwisu Soundcloud, do którego gra ma dostęp. Efekty działania generatora są fantastyczne – najczęściej bezbłędnie odczytuje charakter muzyki, zmienia nastroju w obrębie utworu i jego kulminacyjne momenty, tworząc tory cudownie stapiające się z dźwiękiem w synkretyczną, pulsującą, hipnotyzującą całość. Podsuwając Audiosurfowi kawałki, zdecydowanie warto wychodzić poza swój gust i przyzwyczajenia muzyczne, bo o ile na co dzień nie tknąłbym elektronicznej muzyki imprezowej kijem, nawet ubrany w skafander szambonurka, tak na torach pofałdowanych w rytm jej wyrazistego bitu bawiłem się świetnie.

Wszyscy, którzy lubią odkrywać nowe dźwięki, będą zachwyceni, choć zapewne byłoby bardziej, gdyby gra zintegrowana była z dużo bogatszym od Soundclouda Spotify'em. I gdyby menu służące do wyboru kawałka było lepiej zaprojektowane, bo jest umiarkowanie wygodne i nie da się z jego poziomu przesłuchać wskazanego utworu, więc jeśli nie kojarzysz tytułu lub wykonawcy, to dopiero na torze dowiesz się, co wybrałeś.

Z dowolnego utworu robi efektowną trasę.

też można nowe skórki, które potrafią kompletnie zmienić wygląd gry (ale również sprawić, że będzie mało czytelna).

Audiosurf 2 to świetna rzecz na krótki reset – wijąc się wstęga trasy splątana z muzyką znakomicie odrywa od codzienności. Nie jest to jednak produkcja, przy której spędzałbym całe wieczory. Kiedy minął zachwyt nad sprawnością algorytmu generującego trasy i znudziło mi się podrzucanie mu co chwila nowych utworów, żeby sprawdzić, co z nich ukręci, czułem coraz mniejszą chęć dzielenia swojego czasu między tę grę i np. Wiedźmina 3. Intensywność, z jaką atakuje zmysły, bywała dla mnie zresztą męcząca w większych dawkach – choć to akurat zależało od wybranej muzyki. Nie miałem też specjalnie chęci bić sieciowych rekordów, bo trasa za każdym razem generowana jest inaczej, nawet jeśli jej podstawą jest ten sam utwór, co oznacza, że wpływ na wynik mają nie tylko umiejętności, ale i szczęście. Nie zmienia to jednak faktu, że **to arcyciekawa rzecz, której zdecydowanie warto doświadczyć**, choćby w wersji demonstracyjnej. **[CDA]**

PS: Ze względu na specyfikę gry postanowiłem nie wystawiać częściowej oceny za udźwiękowienie.

AUDIOSURF 2

OCENA

7+

GRYwalność

8

Wideo

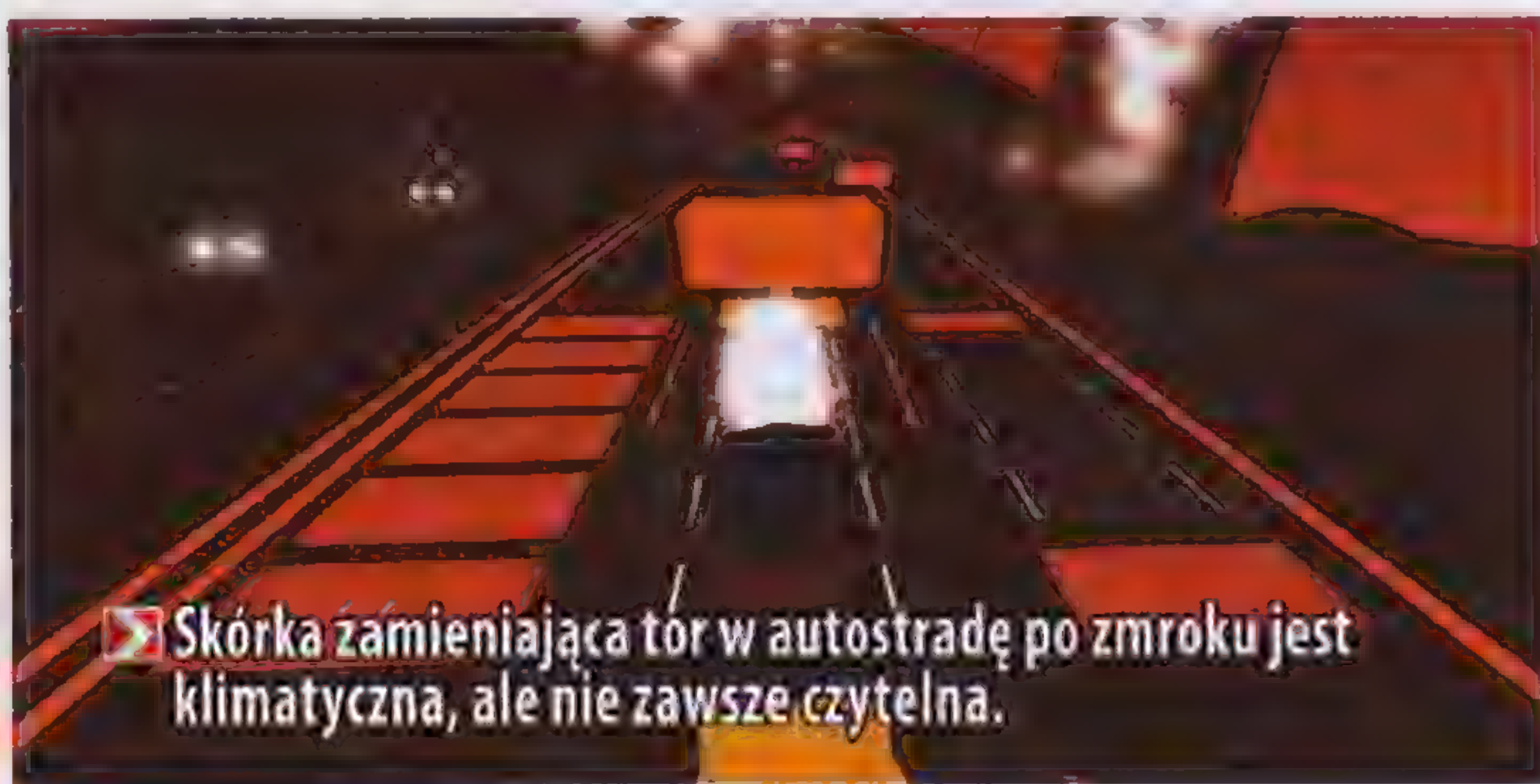
7

AUDIO

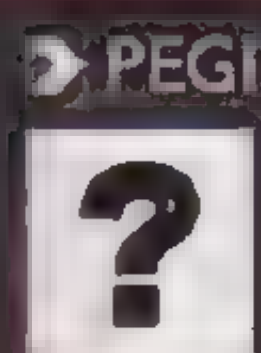
X

+ algorytm generujący trasy na podstawie muzyki jest rewelacyjny
+ daleko idąca modyfikowalność i płodna społeczność
+ znakomicie odstręsuje
+ integracja z Soundcloudem...

- ...ale Spotify byłby lepszy
- wpływ szczęścia na wynik
- może zmęczyć w większych dawkach



Skórka zamieniająca tor w autostradę po zmroku jest klimatyczna, ale nie zawsze czytelna.



➤ PRODUCENT: NUMANTIAN GAMES
➤ DYSTRYBUTOR: NP STEAM
➤ CENA: OK. 80 ZŁ (20 €)
➤ WERSJA PL: NAPISY
➤ MULTI: BRAK

➤ DEMO: BRAK
➤ PC: XP/VISTA7/8, CPU 2 GHZ, 2 GB
RAM, GF GT 240/ATI HD 4650

➤ GATUNEK: RPG

LORDS OF XULIMA

Fetował: **Papkin**

Lordowie Xulimy nie są ani piękni, ani majątni, ani wygadani, a mimo to muszę zgnać przed nimi recenzencki kark. Szlachetni panowie zorganizowali na naszych dyskach intelektualną biesiadę i – powiadam wam – warto przyjąć ich zaproszenie!

➤ Czarny rycerz mi się Zawisza.



➤ Anioł pański? Czy może mój?



➤ Było nas czterech, w każdym z nas inny szkielet.



Nieznaczy to wcale, że gospodarze będą gościnni, przeciwnie: świat gry bez przerwy chce wytrzeć graczem podłogę. Byle strażnicy miejskiej bramy stanowią dla drużyny młodzików wyzwanie porównywalne ze zrozumieniem „Fenomenologii ducha” Hegla. Dalej wcale nie jest lepiej, ekosystem gry pęcznieje od maszkar, które trzeba wymijać, po cichu licząc na to, że za kilkanaście godzin odpłacimy im za podkuliwanie ogona z nawiązką. Lords of Xulima każe nam rachować każdą wydaną sztukę złota, dumać nad każdym współczynnikiem, dokładnie przyglądać się każdemu elementowi wyposażenia, śledzić kurczący się zapasik pożywienia, nieustannie głowić się nad zagadkami, szukać alternatywnych ścieżek i testować, na co podatna jest konkretna potwora. Jest to tyleż męczące i frustrujące, co wspaniałe. **Gra jak nic innego napina intelektualną muskulaturę, a jej wysokiego poziomu trudności nie daje się spłycić klasycznym „pogrinduję i wrócę”.** To wielkie równanie matematyczne, którego niepodobna rozwiązać, nie zrosiwszy przy tym czoła kroplami potu.

Tylko nocą, do klubu Puls

Mimo pięknego rodowodu, bo też tytuł odwołuje się do rolplejowych praszczurów rodem z lat 90., rozgrywka nie utopi w setkach statystyk. Konstruuąc sześcioposobową drużynę, wybieramy portrety

(tych zresztą jakoś tak mało), profesje (tych już jest dziewięć, zatem: dość), boskiego patrona i początkową broń. Każda umiejętność i każdy współczynnik są natomiast ważne i wymagają BARDZO rozsądnego planowania. System rozwoju nie jest może przesadnie rozbuchany, ale trudno odmówić projektantom, że dokładnie sobie sprawę przemyśleli.

Jeśli natomiast liczycie na fabułę „epicką”, „ponadczasową”, „wykraczającą poza podział na dobro i zło” czy też na inne frazesy, jakie zazwyczaj wyczytujemy z PR-owych papek – sorry, nie taki mamy klimat. Nasz grywalny herold boga <JakMuTam> wyrusza na tytułową wyspę, by w imieniu swojego pryncypała zawalczyć z bezbożnymi książętami i uporać się z bogiem <JakOnMiał>. Powiastka to sztampowa i nieciekawa, dialogi chyba zdają sobie zresztą sprawę z własnej lichoty, stąd taktownie nie wychodzą na pierwszy plan, a i misji pobocznych jakoś tu niewiele. Jeśli już się pojawiają, to są klasyczne jak „Wesle Figara” Mozarta, takie tam „przynieś mi Coś” albo „zabij dla mnie Kogoś”.

Z twarzy podobny do nikogo

Do balowania nie nastraja też oprawa. Może i starych pierników (oraz aspirujących starych pierników, jak wyżej podpisany) ucieszą izometryczny rzut i dwuwymiarowe, ręcznie

rysowane tła (choć do szczegółowości Pillars of Eternity im daleko jak Putinowi do pokojowej nagrody Nobla. Szkoda też, że nie da się oddalić widoku), ale już walki należałoby wrzucić do tartaku (tak drewniane są towarzyszące im animacje) albo noclegowni dla bezdomnych (bo tak biednie skonstruowano modele postaci). W zestawie z rozmażanymi planszami odgrywającymi rolę cutscenek otrzymujemy twór kiczowaty, budżetowy i odpychający.

A choć starcia nie należą do efektownych, podobać się może ich taktyczna głębia.

Tłuczemy się w turach, nacierając w dwóch szeregach: z przodu trzeba wystawić postacie biegle w walce w zwarcu, z tyłu – łuczników, magów i halabardzystów. Nie „warto”, ale „trzeba” zaopatrzyć się w mikstury, składniki alchemiczne, przedmioty użytkowe i stosowne zaklęcia, bo co i rusz ktoś nas przeklina, zaraża czy zatruwa. Na szczęście sami też mamy na podorzędziu dość umiejętności, by nakombinować się za wszystkie czasy.

Jedz, módl się, kochaj

Mimo uproszczeń (choćaby bardzo symbolicznego craftingu), brzydoty i kiepskiej fabuły – **Lords of Xulima to ponad 60-godzinny bankiet, który muszę skwitować dość wysoką oceną.** Jeśli, jak ja, jesteście rolplejowymi masochistami – serdecznie zapraszam do stołu.

[GDA]

OCENA

6+

GRYwalność 7
WIDEO 3
AUDIO 5

➤ mądra konstrukcja
➤ to faktycznie wielkie wyzwanie
➤ udane, taktyczne walki
➤ brzydka oprawa
➤ sztampowa fabułka

PEGI

18

PRODUCENT: DESTRUCTIVE CREATIONS

DYSTRYBUTOR: STEAM

CENA: OK. 70 ZŁ (16,66 €)

WERSJA PL: NAPISY

MULTI: BRAK

DEMO: BRAK

PC: VISTA/7/8/8.1 (64-BIT), CPU

4 X 2,6 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 460/

ATI HD 5850 (1 GB)

GATUNEK: TWIN-STICK SHOOTER

Ciesz się, że mu się nie podobało: **CormaC**

Nie mam problemu z przemocą w grach, niezwykle trudno obrazić moje poczucie dobrego smaku (żebyście słyszeli żarty, które czasem latają po redakcji...), uczuć religijnych nie mam żadnych, ale już po godzinie z Hatred miałem dosyć i zastanawiam się, do kogo ta gra jest kierowana.

Kim (czy może raczej czym) trzeba być, żeby CHCIEĆ wcielić się w popaprańca, który strzela uciekającej kobiecie w plecy, a potem idzie za nią, żeby zarżnąć ją nożem, gdy ta próbuje odczołgać się, błagając o życie? Bez obaw, ta recenzja nie przerodzi się w felieton światopoglądowy, bo moim zdaniem Hatred nie jest warte żadnych głębszych przemyśleń. Pewnie, będzie amunicją dla oszołomów, którzy winą za każdy przejaw agresji wśród młodzieży obarczają gry – dobra robota, Destructive Creations, dalsie im wymarzony argument w postaci produkcji, którą naprawdę można nazwać symulatorem mordowania i która całą zabawę sprowadza do bezmyślnej, absurdałnej, odpychającej przemocy.

Żmudna robota psychologa

Im dłużej jednak w Nienawiść grałem, tym mocniejsze stawało się moje przekonanie, że z wyjątkowo ponurej chmury, nabrzmiałej choćby aferą z chwilowym wycofaniem Hatred z Greenlighta, spadł niegroźny deszcz. Gdy minie ewentualny pierwszy szok – pruję z broni automatycznej w tłum bezbronnych, wrzeszczących ludzi! – zauważa się, że kontrowersja to jedyne, co produkt gliwiczian ma do zaoferowania. W pierwszym Carmageddonie oprócz taniej sensacji było coś więcej – nowy pomysł na rozgrywkę, czarny humor czy świetny jak na owe czasy silnik fizyczny. Soldier of Fortune był znakomitym shooterem, którego brutalność intensyfikowała doznania. Nawet Manhunt – swego czasu dyżurne obrzydlistwo – oferował coś poza nagą przemocą. W Hatred natomiast wystarczyłoby zastąpić tłumy cywili zombiakami albo Obcymi, by



otrzymać grę, która nie obeszłaby kompletnie nikogo – prymitywną i niedopracowaną izometryczną strzelankę, która częściej denerwuje i nuży, niż bawi.

Tematyka gry – psychol wychodzi z bronią na ulicę, by wymordować jak najwięcej ludzi – okazuje się jedną z kłód rzuconych pod nogi rozgrywce. Głównym zadaniem w większości misji jest wystrzelanie określonej liczby cywilów(*), a ganień po często rozległych, ale zupełnie nieciekawych mapach za bezbronnymi, żeby wpakować im ołów w plecy, jest po prostu nudne. Coraz lepiej wyposażeni stróże prawa wprowadzają do gry element wyzwania – i to czasami niemałego – ale koszenie ich kolejnych, mało różnorodnych fal też zaczyna nużyć prędzej niż później. W Hatred dramatycznie brakuje urozmaicenia, bo zadania poboczne typu przerwanie domówki, zepsucie premiery nowego smartfona czy oczyszczenie hotelowego lobby też sprowadzają się do bezrefleksyjnej hekatombi. Warto je jednak robić, bo obdarowują antybohatera dodatkowymi respawami, bez których momentami – np. wtedy, gdy trzeba przetrwać atak 40 mundurowych – byłoby niezwykle trudno, nawet jeżeli zdrowie można łatwo odnowić, przeprowadzając egzekucję na dowolnej powalonej kopniakiem lub ołowiem ofierze.

Mrrrrrrrhok i zuo

Hatred zmęczyło mnie bardzo szybko, bo twórcy postawili na eskalację rozgrywek – zabijaj coraz więcej – zamiast jej rozwój. Nie wprowadzają do zabawy nowych elementów, nie zaimplementowali żadnego erpegowego systemu, który by ją podbarwił – postawili na absolutne minimum, w dodatku zrealizowane nieidealnie. Cywile często pchają się pod lufę zamiast wiać, policjanci próbują strzelać przez ścianę, w scenkach egzekucji pojawiają się problemy z wykrywaniem kolizji i inne babole, a trafienie w skulone lub stojące wyżej cele bywa problematyczne. Można korzystać z samochodów, ale model jazdy jest kiepski i szybko porzuciłem nawet opancerzony wóz SWAT-u, dodatkowo wnerwiając mnie niemożnością jednoczesnej jazdy i prowadzenia ostrzału z pokładowego działka (wiem, że trzeba się przesiąść, ale można było darować sobie „realizm” na rzecz tempa i atrakcyjności rozgrywki).

Kiedy natomiast gra po zgonie błędnie zrespawnowała mnie na masce samochodu, z którego nie mogłem zejść, zmuszając tym samym do zrestartowania etapu i ponownego wystrzelania 150 przechodniów, z beznadziejnej złości chciałem wyć. Tak bardzo byłem już nią zmęczony – a przecież całość



Uwielbiam zapach pikseli o poranku.



Scenki dobijania rannych nudzą stosunkowo szybko.

Ten zakazany owoc to sama pestka.

miast naprawdę niezłe, soczyste i dają odpowiednie poczucie mocy broni.

Odpustowy diabełek

Wyhodowany w Gliwicach zakazany owoc jest zaskakująco nijaki w smaku, a gdy obie-
rze się go z kontrowersyjnej otoczki, okazuje
się, że składa się niemal wyłącznie z pestki.
Jako gra Hatred nie ma w zasadzie nic do
zaoferowania, jest niemal bezwartości-
wy. Gdzieś pod grubą warstwą szmiry i nie-
doróbków tkwią załączki niezłego twin-stick
shooter a być może byłoby je widać, gdyby
zamiast na próbach straszenia odpustowym
diabełkiem i wnerwiania przewrażliwionych
oszołomów twórcy skupili się na rozbudowa-
niu i dopracowaniu rozgrywki. Mógłbym
zażartować, że walorem ich tytułu jest to, iż
zniechęca do masowych morderstw, przed-
stawiając je jako nudną, żmudną harówkę,
ale po wyłączeniu tego niesmacznego po-
twórka zupełnie nie jest mi do śmiechu. [CDA]

(*) Nie ma wśród nich dzieci, zwierząt i kobiet
w ciąży, nie zauważyłem też przedstawicieli mniej-
szości etnicznych. Czyli jazda po bandzie, ale jednak
z dłonią na ręcznym.

trwa raptem 4-5 godzin! – i tak bardzo bo-
lała mnie każda dodatkowa minuta zmar-
nowana w towarzystwie antybohatera. On
sam, nawiasem mówiąc, jest groteskowo
przerysowany. Ten mrrrrhok, to złowieszcze
do śmieszności cedzenie słów, ta grafomań-
ska narracja i kiczowate komentarze za
bardzo zbliżają go do parodii, a z ogólnej
powagi gry wnioskuję, że jednak miał być
prerażający. O fabule do tej pory nie wspo-
mniałem, bo to nie fabuła, tylko pretekst.

Jaki kraj, takie „Sin City”

Oprawa Hatred może się podobać, szcze-
gólnie znakomite eksplozje, ogień i widowi-
skowa fizyka zniszczeń, które mają znacze-
nie nie tylko estetyczne, bo rozwalając
mury (ale np. druciane ogrodzenie już nie),
da się tworzyć przejścia i odślaniać cele.
Nawiązująca do „Sin City” stylistyka – miliard
odcieni szarości przełamanych czerwie-
nią krwi czy błękitami neonów – jest bardzo
klimatyczna, ale pod ziarnistymi filtrami
kryją się proste obiekty i ogólna brzydota.
Kolorystyka ma przy okazji bardzo
poważną wadę, bo sprawia, że gra jest
nieczytelna – postacie, znajdziki i elementy
otoczenia zlewają się ze sobą w monochro-
matyczną papkę, co utrudnia orientację
i wprowadza szkodliwy chaos, zwłaszcza że
przeciwnicy lubią strzelać z daleka, spoza

ekranu. Trzeba w związku z tym obserwo-
wać minimapę, na której zaznaczono zada-
nia, radiowozy i ludzi (z rozróżnieniem na
uzbrojonych i bezbronnnych), a jeden palec
trzymać na przycisku podświetlającym
ważne obiekty, choćby broń, którą bez tego
trudno na ziemi zauważyć. Całe szczęście,
że w ustawieniach można zmienić domyślny
szary kolor celownika na coś żywszego
– najwyraźniej twórcy zdawali sobie sprawę
z tego, że walory estetyczne grafiki nie idą
w parze z użytkowymi. Animacje i fizyka
trafień – tych zwyczajnych, nie szybko
nudzących gracza egzekucji – są nato-

Okiem Papkina



Gościowi od marketingu należy się premia. Hatred nie jest specjalnie okrutne czy
szokujące, pod względem plastyczności mordów przebija je i Manhunt, i piąte
GTA, a mimo to właśnie gliwicki tytuł dorobił się miana branżowego enfant ter-
rible. Winszuję. Nie powinszuję natomiast wykonania. To, i owszem, sympatycz-
ne pykadełko, które w małych dawkach bawi i (mimo wysokiego poziomu trudności) relaksuje,
ale przy dłuższych posiedzeniach jego bezpretensjonalność przykrywają kiepskie AI, nieczytel-
na oprawa i prostota konstrukcji. Bywa, że w tarzaniu się we krwi przeszkadzają wariactwa
kamery, bywa, że gra nie odnotowuje wykonanych questów (a zatem skąpi dodatkowych
kredytów), bywa, że animacja chrupie, a rzeczywistość skrzeczy. Jeśli jednak potraficie przy-
mknąć oczy na gros niedoróbek i macie ochotę po prostu usiąść przed pecetem i postrzelać,
a nie zyskać narracyjno-oniryczno-metafizycznych doświadczeń, to znajdziecie tu zabawę.
Chłopakom z Destructive Creations doradziłbym jednak, aby w przyszłości projektowali nieco
bardziej urozmaiconą zabawę.

OCENA

4

GRYWALNOŚĆ

VIDEO

AUDIO

4

5

5

- system zniszczeń
- efekty ognia i eksplozji
- bronie dają niezłe poczucie mocy
- ciężki klimat

- dla kogo jest ta gra?
- po odjęciu kontrowersji nie zostaje niemal nic
- prymitywna, powtarzalna rozgrywka
- przez większość czasu nudna
- kiepska AI
- nieciekawe mapy
- nieczytelna grafika
- niedopracowanie
- warstwa fabularna nie istnieje

➤ PEGI 7
➤ PRODUCENT: TT GAMES
➤ DYSTRYBUTOR: CENEGA
➤ CENA: 91 ZŁ (PC), 150 ZŁ (PS3, X360), 165 ZŁ (PS4), 174 ZŁ (XBO)
➤ WERSJA PL. NAPISY
➤ MULTI: LOKALNY CO-OP DLA 2 OSÓB

➤ DEMO: BRAK
➤ PC: XP/VISTA/7, CPU 2 GHZ,
2 GB RAM, GF 7600 GS/ATI X1950

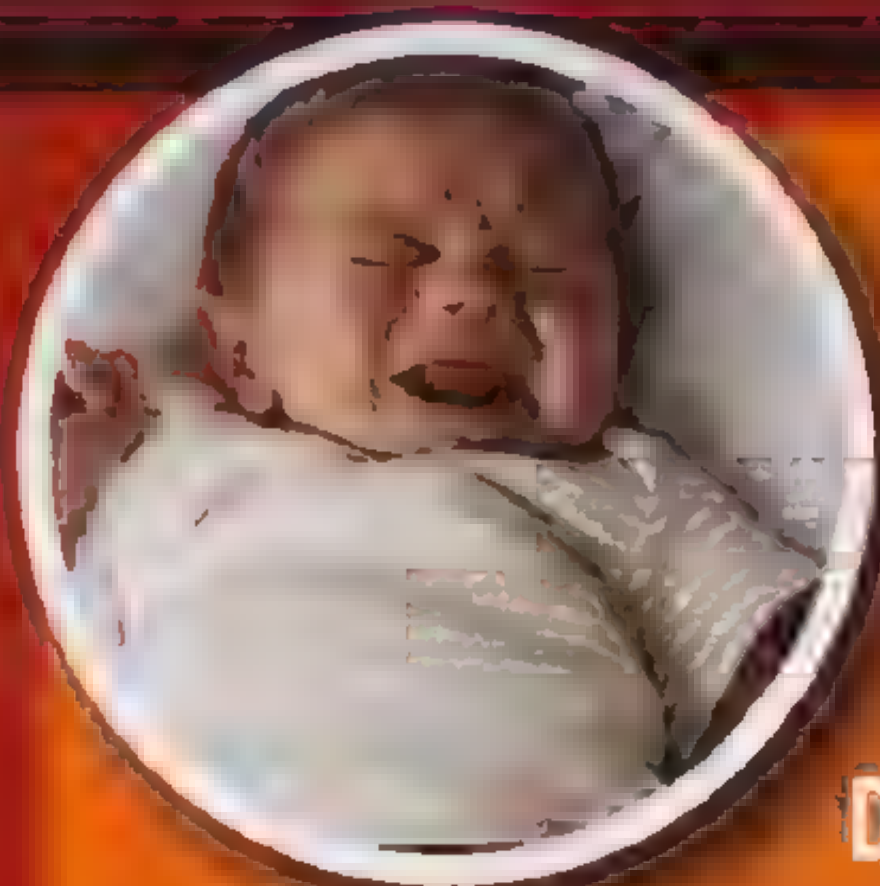
➤ GATUNEK: AKCJA

LEGO

JURASSIC WORLD

Na pytania odpowiadali: Zaproszeni Eksperci

Zarzuty o to, że „TT Games cały czas robi to samo” i że „LEGO skończyło się na Kill'em All” zapchały redakcyjną skrzynkę i prawie uniemożliwiły nam rzetelne zrelacjonowanie E3! Z racji ograniczonych mocy przerobowych o to, czy tym razem warto postawić (na) klocki, zapytaliśmy specjalistów.



Zosia, 12 lat

cdaction bo mam pytanie czy warto kupic nowe lego jurassic word slyszalam ze jest tam ten film z chrisem prattem (<3) ale nie gram do tej pory w zadne lego lol :) dajcie plz odpowiedz iwogle xoxo

Dr Papkin, lekarz internista

Droga Zosiu! Jako lekarz internista często spotykam się z błędnymi diagnozami, stąd od razu naprostujemy: nowa gra od TT Games bazuje nie tylko na wspomnianym przez Ciebie „Jurassic World”, ale też klasycznym „Parku Jurajskim” (jeśli nie wiesz, o czym mówię, sugeruję podpytać rodziców). To nieskomplikowana, nastawiona na co-opa gra akcji, w której korzystając ze specyficznych zdolności ludzików, rozwiązujemy proste łamigłówki. Tytuł zyska, jeśli zaprosisz do zabawy koleżankę, zalecam jednak ostrożne dawkowanie! Nawet tak młody organizm, przyjąwszy zbyt wiele gier Lego, może odczuć znużenie!



Henryk, 28 lat

Uklony dla wszystkich czytelników! Lube CD-Action, zaliczyłem ostatnio wraz z wnuczkami Lego Batmana 3: Beyond Gotham i Lego Marvel Super Heroes. Wnuczka były zachwycone intensywnością akcji, mnie skusiły natomiast dowcipy i całkiem sporo okazji do główkowania. Nie wiem jednak, czy wydany ongiś Park Jurajski to właściwa przestrzeń dla kolejnej gry? Czy znajdziemy tu coś dla siebie?



St. Asp. Redakcyjny Cerber

Dziękuję za zgłoszenie. Wspomniane przez Pana gry rzeczywiście ujmują swadą, z jaką TT Games bawi się superbohaterskimi uniwersami, i są dla nastolatków bardzo odpowiednie. Niestety – i młodzież, i takie dinozaury jak Pan mogą się na Jurassic World przejechać. Jak wycieczki w stronę Marvela i DC toczyły się w szybkim tempie i prezentowały okazałe garnitury postaci dysponujących nader zróżnicowanymi zdolnościami, tak w nowym tytule akcja jest spokojniejsza, a umiejętności bardziej zwyczajne. Brakuje ciekawych konfrontacji, a zagadki są prostsze i mniej fantazyjne. U nas na komendzie nic chłopakom – jak to teraz mówi młodzież – nie zabiło ćwieka.

Odpowiadając na Pańskie drugie pytanie: tytuł cytuję wiele scen znanych ze srebrnego ekranu, choć – podobnie jak Lego Przygoda – musi się przez to wcisnąć w sztywne gorsety filmowych fabuł. Skutkuje to tym, że gubi on nieco błyskotliwość i lekkość chociażby Lego Marvel Super Heroes. Humorystyczne scenki dzieją się tu na drugim planie, cieszy natomiast, że wykorzystano zarejestrowane na potrzeby obu obrazów motywy muzyczne i dialogi (otrzymaliśmy pierwsze zgłoszenia, że ich przeszczep kłuje w uszy. Zwłaszcza kwestie podebrane z kłasyka Spielberga rażą pogłosem i gorszą jakością).

[CDA]

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 7
AUDIO 6

- można sterować dinozaurami
- wciąż grywalna (zwłaszcza w co-opie)
- bawi się filmowymi scenami
- nawet jak na gry Lego – zbyt zachowawcza
- zbyt proste i niewydziałane zagadki
- za spokojne tempo
- kwestie z „Parku Jurajskiego” kłują w uszy

Magda, 17 lat

Zawsze grając w tytuły z „Lego” w tytule, zastanawiam się nad potencjalnymi zmianami w ogranej przecież formule i nad tym, co twórcy zaprezentowali nam poza misjami głównymi. Czy mógłby ktoś rozwiązać moje wątpliwości?

Zakonnik Mateusz Witczak, cysters

Wątpliwość jest elementem mądrej wiary. Wiara w to, że TT Games potrafi zaoferować swoim owieczkom coś świeżego, odżyła po doświadczeniu craftingu i otwartości Hobbita czy możliwości wdziania kilku kostiumów (a zatem wykorzystania kilku zestawów zdolności) i godnych zapamiętania minigier Beyond Gotham. Jurassic World jest bardziej zachowawcze. Po zaliczeniu w jakieś osiem godzin wątku głównego możesz pobawić się w konstruowanie klockozaurów, a największą nowością jest możliwość wcielenia się w szarżującego triceratopsa czy plużącego kwasem dilofozaura. I szkoda, że walki między dinozaurami to jakaś herezja zamknięta w nędznych QTE. Sporo jest też pojazdów (acz wyścigi są nudne jak lektura Ad Petri Cathedram) oraz dynamizujących spokojne tempo gry ucieczek. Jest przyjemnie, choć nienadzwyczajnie. Przestrzegam też, że po ograniu trzeba odmówić zdrowaśkę, bo od tytułu aż bije kreacjonizm.



➤ Windoraptor, endemiczna odmiana filozofującego raptora.

➤ PEGI: **?** ➤ PRODUCENT: WHALENOUGHT STUDIOS ➤ DEMO: TAK
 ➤ DYSTRYBUTOR: STEAM ➤ PC: XP/7/8/8.1, CPU 2.4 GHZ,
 ➤ CENA: OK. 83 ZŁ (20 €) ➤ 3 GB RAM, GRAFIKA 512 MB
 ➤ WERSJA PL: BRAK
 ➤ MULTI: BRAK

➤ GATUNEK: RPG



Serpent in the Staglands

■ Robi notatki: **Monk**

Nie przepadam za artystyczną pikselozą i, choć niebrzydki, Wąż w Jeleniowie tego nie zmienił. Ale jeśli zaakceptowanie sprite'ów ma być jedyną ceną, jaką trzeba zapłacić za możliwość grania w takie perełki, z przyjemnością zapomnę o jakichkolwiek innych stylach graficznych.

Z niewielką tylko przesadą stwierdzam, że ten tytuł jest drugim Pillars of Eternity. Wyznawcy izometrycznych erpegów fantasy z pauzowaną walką od razu poczują się tu jak w domu... choć zapewne szybko załamią ręce nad panującym bałaganem i drzazgami w klepisku.

Vlad Niewampir

Gra nie wystawia dobrego świadectwa Transylwanii, której krajobrazy miały inspirować autorów. Dominują tu brudne barwy, słońce świeci niechętnie, a z osad pełnych mrukliwych mieszkańców wychodzi się wprost na uroczyska, gdzie wiecują wiedźmy i straszą olbrzymie pajaki przypominające gwiazdnowojenne AT-AT. Ponura kraina nie wie, że postać gracza jest bóstwem, które zwykło zawiadywać wiszącym nad nią księżycem. Za sprawą czyichś knowań biedak nie tylko nie może wrócić na posterunek, ale i musi umykać smutnym panom, którym ktoś porucił dopaść jego fizyczną powłokę. Intryga naprawdę intryguje, w tle gra polityka, a krążący incognito wśród swych wiernych bóg nagle sam musi szukać pomocy głuchych niebios.

Zgubić się wśród śmiertelników jest łatwo, bo gracz podróżuje na czuja, za pomocą otwartej mapy świata rodem z pierwszych Falloutów (są losowe spotkania!), a w SitS brakuje tradycyjnego dziennika czy spisu zadań. Wynoszone z odnalezionych czytanek i napisanych ze swadą dialogów informacje, które ułatwią popchnięcie fabuły naprzód, trzeba zapisywać we własnym zakresie, i to najlepiej na kartce, bo wirtualny notatnik często gubi strony. Warto eksperymentować z czarami (usprawniająca walkę polimorfia pozwala np. wleźć do ciasnej nory) i tzw. uzdolnieniami – jeśli którąś z postaci rozwinie w charakterze lingwisty, lepiej dogada się z dzikim i odczytuje więcej gróźb wyrytych na kamieniu runicznym.

STR/2 + 3 + 1k4

Spełnienie poczuć też erpegowcy z fetyшем tabelki i rzucania kośćmi. Statystyki podawane są w formie kilkucyfrowych równań, a rozwinięcie zdolności polega np. na zwiększeniu liczby ścianek kostki ustalającej rezultat ataku. Przebieg bitew zależy więc od luty szczęścia, bo choć gracz może użyć pauzy, by wydać rozkazy, nie ma pełnego wpływu na działania drużyny. Umiejętności bojowe są pasywne i dają np. szansę na powalenie ukłutego wroga, a rzucanie czarów trwa długo i z reguły wymaga podtrzymywania zaklęcia.

Arsenał umiejętności jest rozbudowany adekwatnie do solidnego różnicowania starć, a możliwość używania naraz tylko trzech zdolności bojowych wymusza ciągle zmiany taktyki. Nieskalujący się przeciwnicy bywają tak twardzi, że oprócz zonglerki ekwipunkiem czasem trzeba też wymienić któregoś z czterech kompanów – **nie ma tu resetowania statystyk i, mimo systemu bezklasowego, postaci uniwersalnych**. Większość z trzydziestu potencjalnych rekrutów ma swoją historię, ale sporo brakuje im do godnych zapamiętania Minsców, a po dołączeniu do zespołu z rzadka komentują jego sytuację. Romansów nie ma.

➤ Jedno nieopatrzne wczytanie gry i handlarzy zacząć zjadać dzikie zwierzęta.



➤ Nauka na przyszłość: nie przerywać zabaw opętanym dzieciom.



Tomasz Hardy

A może i są, ale się popsują, bo i takich bugów tu nie brakuje. Przykład: przez naście godzin wędrowałem po omacku, nie bardzo wiedząc dokąd i czemu właściwie mój heros przedstawia się wszystkim jako kupiec korzenny. Potem odkryłem, że na początku gry nie zespawnował mi się enpec, który objaśnia plan ucieczki. Czasem przestają działać zdolności, bywają też problemy z – trochę przydługim jak na losowość walk – wczytywaniem. Niekiedy np. wraz ze mną materializowała się w mieście wilcza wataha, w sekundy pożerająca mieszkańców. Bo tak.

Stosunek do losu BN-ów jest zresztą dobrą ilustracją oldskulowego charakteru gry. Gdy w ramach ratowania tyłka zdradziłem królowej mięsożernych driad, gdzie leży najbliższe miasto, nie sądziłem, że naprawdę wydadzą na nie wyrok. Gdy później wpadłem po nagrodę za długo odwlekane zlecenie, w chatkach hulały już tylko wiatr i ścierwojady. Czyż to nie piękne?! (CDA)

On, ona i Wąż

Ufundowane na Kickstarterze SitS zostało w całości stworzone przez zaledwie dwie (!) osoby – Hannę i Joego Williamsów. Małżeństwo indie developerów z Chicago nie ma nawet firmowego maila we własnej domenie i używa Gmaila.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 7
 WIDEO 7
 AUDIO 9

rozgrywka wymaga pełnego zaangażowania...
 ...i wynagradza je w dwójnasób

„cicha” drużyna
 błędy, błędy, błędy!

> PEGI

> PRODUCENT: WANDER MMO

> DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN

> OPŁATY: KONTO OK. 90 ZŁ, BRAK ABONAMENTU

> WERSJA PL: BRAK

> GRALISMY NA: PC

> PC: 7/8/8.1 (64-BIT), CPU 2 X 3 GHZ,
4 GB RAM, GF 460/AMD HD 6850

> GATUNEK: MMO/PRZYGODOWA

TYLKO ONLINE

Zostaje w domu: Monk

W wymaganiach sprzętowych tego „doświadczenia” – bo nazywanie Wander grą jest nadużyciem – powinien znaleźć się pad z lewą gałką zablokowaną w pozycji „idź naprzód”. Dopiero taki wihajster sprawia, że można spróbować zmierzyć się z tym sieciowym symulatorem turysty.

Wybaczcie, ale tylko tyle pozostało z projektu, który miał zredefiniować pojęcie MMO, zastąpić okładanie się po gębach zdrową współpracą, a rutynowy questing – pełnym niespodzianek ścieraniem z mapy białych plam. **Nie ma tu nic, co zachęcałoby do powracania na serwery.**

Ja wierzba...

Pierwsze chwile w Wander są nietypowe. W pogardzie mając konwenanse w rodzaju puszczenia jakiegokolwiek intra, twórcy bezceremonialnie prezentują graczowi niecodzienną perspektywę – jego awatarem okazuje się chodzące, przemawiające kobiecym głosem drzewo. W ramach zawiązania fabuły naszpycowana chlorofilem pani – i tylko pani, bo tworzenia własnej postaci nie przewidziano – ospale ogłasza, że nic nie pamięta i nie wie, jak to się stało, że ma liście.

Nie jest to jednak ten tradycyjny rodzaj growej amnezji, po której wokół herosa kielkują zastępy bredzących skrytobójców i zaczynają się manifestować siły nadprzyrodzone. **W Wander nie ma przemocy – celem gracza jest poznanie otaczającego go egzotycznego świata podczas tytułowej łazęgi.** Do uszu sączą się więc kojące dźwięki, wirtualne słońko praży, a ty jako entowa żona niespiesznie drepcesz ścieżyną. Niekiedy potykasz się o kamienne kolumny, na których wyryto historie poszerzające wiedzę o okolicy, ale ponieważ rozczłonkowana narracja jest kompletnie pozbawiona dramaturgii, prędko zaczynasz wątpić, czy ta podróż ma jakiś cel.

>> Człowiekiem jestem, więc nie co ludzkie nie jest mi obce. W tym także nuuuuuda.

>> Ja szczur. Znaczą, jaszczurem jestem.

Ja bug...

Przeczyszczając wyspę startową, natrafiłem na trzy ołtarze – umożliwiły one postaci przemianę kolejno w człowieka, morskiego jaszczura i gryfa. Niestety na odblokowaniu nowych form erpegowe aspekty Wandera się kończą, bo zmiennokształtność ma jedynie ułatwiać podróżowanie po archipelagu. Szybko okazuje się też, że **w grze brakuje nie tylko walki, zadań i ikspeków, ale nawet łamigłówek czy wyzwań zręcznościowych.** Nie ma również craftingu, choć zapiski na jednym z głazów sugerują, że wytwarzanie przedmiotów miało się pojawić. Jesteś ty i są ładne widoczki generowane przez CryEngine.

Ciekawość towarzysząca wędrowce szybko ustępuje znużeniu

– świat oglądany z bliska często straszy rozłazącymi się teksturami i glitchami graficznymi, łatwo rozbić nos o niewidzialną ścianę, a wyblakłe

>> Człowiek-drzewo. Na co dzień występuje w polskich serialach, ale dorabia też na boku.

klocki udające kryształy i koralowce wyglądają żenująco słabo. Bardzo brakuje funkcji „autobiegu” – nawet najdłuższą trasę trzeba pokonać, cierpliwie ugniatając stosowne przyciski, mimo że np. prędkość lotu lwor-ła to jakiś żart. Ku lewitującej może sto metrów nad ziemią skałę wznosiłem się przez blisko pół godziny. Gdy okazało się, że w nagrodę mogę wysłuchać opowieści o dwóch bożkach i zajrzeć do nijakiej, opustoszałej jaskini, chciało mi się wyć.

Nej rojsta o!

Gwoździem do trumny jest totalna martwość świata. Podczas gry często słychać świergot ptaków, ale ani na lądzie, ani w powietrzu, ani w morskich głębinach nie spotkałem przedstawicieli lokalnej fauny. Jedynymi ruchomymi obiektami są przemijający tu i tam zdeorientowani gracze, ale skaszaniony hipsterski system komunikacji skutecznie uniemożliwia wszelkie próby porozumienia. Zamiast normalnego czatu używa się tu Rozhdy – języka brzmiącego trochę jak islandzki, którego frazy „zdobywa się”, odnajdując kamienie z odpowiednimi znakami. Aby postać wydusiła z siebie coś więcej niż kaszlnięcie, trzeba narysować odpowiedni symbol myszką, ale system nieraz źle interpretuje maziare, a klecenie zdań to istna mordęga. Zabawne, że okrąg, jeden z poprawnie odczytywanych symboli, oznacza słowo najlepiej pasujące do sytuacji gry: „żegnaj”.

[CBA]

Dźwięki Australii

Gdybym uprawiał jogę, robiłbym to przy ścieżce dźwiękowej z Wandera. Skutecznie odprężających nagrań, na których uwieczniono m.in. śpiew australijskich ptaków, możecie za darmo posłuchać na wandermmo.bandcamp.com.

OCENA

4

GRYWALNOŚĆ

4

VIDEO

6

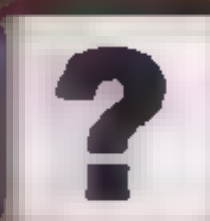
AUDIO

7

■ ni by coś nowego

■ soundtrack relaksuje

■ nie ma racjonalnych powodów, by w to grać
■ MMO, które nie pozwala zindywidualizować awatara...
■ ...i grać z innymi ludźmi



➤ PLATFORMA: PC
➤ PRODUCENT: WATABOU
➤ DYSTRYBUTOR: NP STEAM
➤ GATUNEK: ROGUELIKE

➤ CENA: OK. 21 ZŁ (5 €)
➤ WERSJA PL: BRAK
➤ MULTI: BRAK

PIXEL DUNGEON

Depcze chleb: **9kier**

W autobusie, w kinie przed seanssem, w kolejce w sklepie, w domu przed snem, na IEM-ie w przerwie między meczami LoL-a – niewiele jest miejsc, w których nie grałam w Pixel Dungeona. Jego mobilna, darmowa wersja jest jedyną grą, jaką zawsze mam przy sobie(*).

Tytuł stworzony w zasadzie przez jedną osobę zapewnił mi już dziesiątki godzin zabawy, i to raczej bliżej 100 niż 30. Teraz trafił na Steam, gdzie jedyną istotną zmianą jest pozbawiony odznak i rankingu tryb, w którym nie zużywają się przedmioty. A jako że poza tym **to stary, dobry Pixel Dungeon, rekomenduję go każdemu fanowi tradycyjnych roguelike'ów**. Wprawdzie jeśli chodzi o wygląd czy innowacje, tytuł nie może konkurować z żadnym Darkest Dungeon, ale jego siła tkwi w minimalizmie, pod którym kryje się zaskakująco dużo.

Standardowo chodzi tu o pokonanie kolejnych generowanych losowo poziomów lochów. Są skarby z przedmiotami – bronią, zbrojami, miksturami, zwojami, nasionkami, różdżkami i smakolikami w rodzaju magicznych pierścieni. Są enpece zlecający drobne questy. Jest zatrzęsienie wrogów: od szczu-

rówi znienawidzonych przeze mnie krabów, przez złodziei bluzgających, gdy ich się zablokuje w pomieszczeniu, po szamanów czy wojowników wytrącających broń z ręki. Jest również złoto, za które można kupować przedmioty w sklepach będących swoistą nagrodą za pokonanie bossa. Trzeba też jeść, by nie tracić hapek z głodu, a do wyboru masz zaledwie cztery klasy postaci. Niewiele? Z czasem okazuje się, że w grze zajmującej na PC 124 MB upchano zaskakująco dużo, i to na tyle zmyślnie, że po pokonaniu kilku pierwszych poziomów (na których też łatwo zginąć) trzeba się dwoić i troić, by bez szwanku przechodzić dalej.

Uwielbiam Pixel Dungeona za to, że wymaga myślenia. Dopiero po jakimś czasie uczysz się, że można aktywować pułapkę rzuconym z daleka kawałem mięsa kraba (jeśli będzie to pułapka ognista, uzyskasz



➤ Pełen ekwipunek? 0 nie!

➤ Różdżką dezintegracji +7 niestraszone mi nawet takie cholerstwa.

zresztą smakowity kasek). Albo stosujesz kombinacje, by podpalić przeszkodę zasłaniającą wejście i szybko wejść do wody. Zaczynasz mieć dziwaczne przeczucia co do lokalizacji ukrytych przejść, wiesz, kiedy warto zaryzykować wypicie niezidentyfikowanej mikstury czy skorzystanie z nieznanego zwoju, a także to, że zazwyczaj nie opłaca się kupować drogiego Ankh, bo po śmierci przywróci cię do życia bez większości ekwipunku. Jednocześnie twórcy udało się to, co próbują zrobić wszyscy producenci roguelike'ów – gdy giniesz przez własną głupotę na 18. poziomie lochów, chcesz rzucić czymś o ścianę, ale godzinę później zaczynasz od nowa i wcale nie masz poczucia, jakbyś oglądał ten sam film. **[CDA]**

(*) Mnie polecił Pixel Dungeona enki, któremu polecił go Cormac, więc żeby zachować przepływ energii w przyrodzie, polecam go wam.



➤ PLATFORMY: PS3, PSV
➤ PRODUCENT: TOYBOX
➤ DYSTRYBUTOR: SCEE
➤ GATUNEK: POWIEŚĆ WIZUALNA

➤ CENA: 149 ZŁ (PS3), 159 ZŁ (PSV)
➤ WERSJA PL: BRAK
➤ MULTI: BRAK

TOKYO TWILIGHT GHOST HUNTERS

Jest w #TeamHaruhi: **Berlin**

Najsmutniejszymi grami są te, o których chciałoby się pisać z zachwytem – i są ku temu powody – ale nie można, bo tyle rzeczy nie działa w nich tak, jak powinno, że już w pewnym momencie tylko cholera człowieka bierze.

Jeżeli kojarzycie pewną dziewczynę z żółtą opaską i kokardkami we włosach, to Tokyo Twilight zainteresowało już was pewnie samą nazwą. I tak, to rzeczywiście **momentami humorystyczna, momentami smutnawa opowieść o grupce dziwaków walczących z duchami**. Nieestetyczniej w niej „nieskończonej ósemki” niż tego, za co anime o Haruhi się powszechnie uwielbia(*). Znaczący to tyle, że w Tokyo Twilight jest ogromny potencjał, ale autorom nie udało się do niego dokończyć. Stworzyli śliczną powieść wizualną z ładnymi animacjami (rzadkość!), ale z jakiegoś powodu polegli na każdym innym froncie – na każdym, który naprawdę mógłby wybić ją z tłumy. Scenariusz, świetnie podzielony na przypominające odcinki anime epizody, nawet w ramach tak krótkiej formy jest rozwleczony i nud-

ny. Prosta opowieść o relacjach międzyludzkich zmienia się w coraz większy stek bzdur i dziwactw, które odwracają uwagę od sedna historii. Wybory dialogowe pojawiają się znacznie częściej niż w innych VN, ale zrealizowane są za pomocą niewyjaśnionego nigdzie „kółka emocji i zmysłów”, które nijak nie pozwala na sformułowanie sensownej reakcji (możesz np. kliknąć miłość -> język, co oznacza całowanie, albo łyż -> węch, co... co to oznacza?). A do tego dochodzi też główna część zabawy: zwalczanie duchów, czyli okropnie toporna minigierka przypominająca skrzyżowanie szachów ze statkami i wyglądająca jak bazgroły na kartce.

To mieszanka powieści wizualnej (z całym dobrodziejstwem inwentarza – tekturowymi bohaterami, rozlazłym pisarstwem itd.)

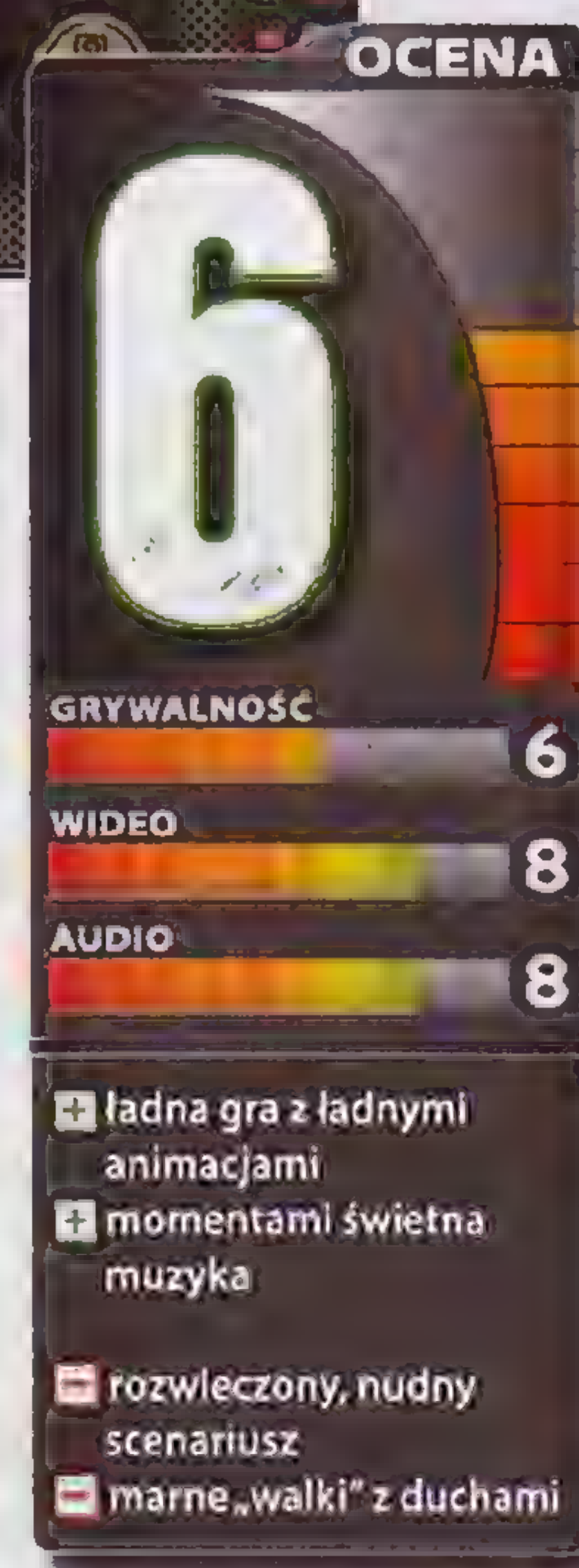


➤ „System walki” jest jeszcze bardziej niezrozumiały niż kółko interakcji.

➤ Kółko niezrozumiałych interakcji.

i strategii. Strategii wymagającej przygotowywania się do akcji, trenowania postaci i prowadzenia dosyć trudnych turowych walk. Żaden z tych elementów nie jest zrealizowany na tyle dobrze, by działać samoistnie... a razem tworzą mieszaninę, od której o wiele łatwiej się odbić, niż gdyby serwowano je osobno. Szkoda, bo nietrudno byłoby się w tej grze zakochać. **[CDA]**

(*) W tłumaczeniu na ludzki: obejrzyjcie „Suzumiya Haruhi no Yūutsu”, bo warto. W większym skrócie: w pewnym momencie czeka na was osiem niemal identycznych odcinków, które miały być ilustracją swojego rodzaju „dnia świątaka”, ale wściekli fanów tak bardzo, że reżyser za nie publicznie przeproszał.



PEGI

12

➤ PRODUCENT: GURU GAMES

➤ DYSTRYBUTOR: STEAM

➤ CENA: OK. 62 ZŁ (PC), NA RAZIE BRAK (XBO)

➤ WERSJA PL: NAPISY

➤ MULTI: BRAK

➤ DEMO: BRAK

➤ PC: 7/8. CPU 4 X 2,6 GHZ, 4 GB RAM.

GF GTX 460/ATI HD 5850

➤ GATUNEK: LOGICZNA

➤ Tutejszy odpowiednik niesławnych masseffectowych wind.

➤ Prędzej na kolce się nabiję, niż czerwonego tknę!

➤ Compañeros, jeszcze jeden mały skok i jesteśmy w Ameryce! Adelante!

MAGNETIC™

CAGE CLOSED

➤ Zwierzęcym magnetyzmem pała. **Cursian**

Portal to taki puzzlerowy WoW – wyznacznik jakości, do którego co chwilę odwołują się młode wilczki. Każdy z nich wie, że pokonanie starego basiora nie wchodzi w grę, ale zawsze można liczyć na ochłap z jego zdobyczy. **Magnetic: Cage Closed** nie dorwało się może do najsmakowitszych kąsków, ale głód też mu raczej nie grozi.

Gracz wciela się w skazaną na śmierć osadzoną numer XE-47623. Zamiast spokojnie siedzieć w celi i oczekiwać na krótką, acz szokującą nasiadówę na słynnym (i to bynajmniej nie z powodu komfortu użytkownika) meblu kobieta postanawia skorzystać z zaoferowanej przez więziennego naczelnika szansy na odkupienie win. Układ jest prosty: jeśli uda się jej przetrwać wizytę w szeregu najeżonych pułapkami sal składających się na pole testowe dla prototypowej broni, odzyska wolność, a jej kartoteka zostanie wyczyszczona.

Kobieta dramatyczna

Ludzie z Guru Games postawili na mroczny klimat z pogranicza horroru, wyraźnie odcinając się tym samym od słynnego dzieła Valve. Ponury nastrój potęgują wybory moralne, przed jakimi od czasu do czasu staniesz. Czy pomimo własnej przeszłości zdecydujesz się skazać na śmierć morderczynię, czy też dasz jej szansę analogiczną do tej, jaką sam otrzymałeś? Zaufasz obcej osobie, a może odrzucisz oferowaną przez nią pomoc i postanowisz grać na własną rękę? **Odpowiedzi na te i inne pytania mają znaczenie nie tylko fabularne (prowadzą do jednego z dziewięciu zakończeń), ale również praktyczne.** W większości przypadków to kwestia raptem jednej czy dwóch dodatkowych zagadek, ale ostatni dylemat zaważy już na dobrych kilkunastu minutach zabawy.

Doceniam to, że zamiast bezmyślnie pchać się w klimaty komedii, tak czy owak skazanej

na pożarcie przez absolutnie genialną GLADOS, autorzy zdecydowali się podjąć próbę znalezienia własnej drogi. **Rzecz w tym, że dramatyzm nie za bardzo pasuje do gry logicznej.** Najważniejsze są tu przecież przestrzenne szarady, a te wymagają chłodnego umysłu i spokojnej analizy

Niezły na przekąskę pomiędzy większymi tytułami.

otoczenia. To nie The Walking Dead, gdzie gnająca na złamanie karku akcja zręcznie manipuluje emocjami odbiorcy i nie pozwala mu na wytchnienie.

Kobieta magnetyczna

Rola głównego gadżetu przypadła widocznemu na screenach Magnet Gunowi. Jak nietrudno się domyślić, **pozwala on na manipulowanie polem magnetycznym wybranych przedmiotów:** może je przyciągać (kolor niebieski) lub odpychać (czerwony). Co ważne, wywierana siła działa nie tylko na cel, ale również na samą bohaterkę. Jeśli zamierzasz przysunąć do siebie skrzynię, musisz być gotowy na to, że sam też się do niej zbliżysz. Warto o tym pamiętać, gdy stoisz na krawędzi wypełnionej toksycznym gazem niecki...

Ta prosta mechanika pozwoliła na wykreowanie szeregu mniej lub bardziej innowacyjnych zagadek. Oprócz standardowego łączenia pudeł i przycisków czeka cię więc

lewitowanie nad wypełnioną kolcami podłogą, bieganie po olbrzymich wahadłach, śmiganie nad ogromnymi przepaściami i masa innych atrakcji. **Problem w tym, że większość wyzwań ledwie zasługuje na to szlachetne miano.** Lwią część pokoi przechodzi się z marszu, nieustannie powtarzając wyuczone wcześniej schematy. Zaledwie raz czy dwa okoliczności zmusiły mnie do dłuższego postoju i chwili zastanowienia. Szkoda, bo choć dzięki temu grało się całkiem przyjemnie, to nijak nie udało mi się wykrzesać z siebie przynajmniej części sa-

tysfakcji, która towarzyszyła mi po co bardziej perfidnych poziomach z obu Portalu.

Rozczarowuje również czas, po jakim zabawa dobiega końca – to kwestia zaledwie 4-5 godzin. W teorii można jeszcze pokusić się o rozpoczęcie gry od nowa i próbę odblokowania pozostałych zakończeń, ale nijaka fabuła nie za bardzo do tego motywuje, a ponowne brnięcie przez te same zagadki tylko po to, by zobaczyć kilka dodatkowych sal, odrobinę mija się z celem.

Marudzę jak szwedzki liberał na zjeździe NRA w Teksasie, ale **mimo wszystko nie żałuję poświęconego grze czasu.** Dzieło Guru Games jest jednym z tych, które świetnie sprawdzają się w roli przerywnika między większymi tytułami. Jeśli szukasz czegoś, co wypełni ci lukę między Wiedźminem a kolejnymi meczami w Heroes of the Storm, to **Magnetic: Cage Closed** zdaje się sensownym kandydatem. **[CDA]**

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ

6

WIDEO

6

AUDIO

5

■ mimo wszystko gra się przyjemnie
■ wybory moralne wpływają na rozgrywkę

■ krótka
■ przez większość czasu zbyt łatwa
■ poważny klimat pasuje do puzzlera jak pięść do nosa

➤ PEGI 12
 ➤ PRODUCENT: STARDOCK ENTERTAINMENT
 ➤ DYSTRYBUTOR: NP STEAM
 ➤ CENA: 185 ZŁ (45 €)
 ➤ WERSJA PL: BRAK
 ➤ MULTI: DO 8 OSÓB

➤ DEMO: BRAK
 ➤ PC: 7/8/8.1 (64-BIT), CPU 2 X 1.8 GHZ,
 4 GB RAM, GF 500/AMD HD 5000

➤ GATUNEK: 4X

GALACTIC CIVILIZATIONS

XXXX-ował: Allor

Według twórców to najdłużej rozwijana seria kosmicznych strategii, a poprzednia jej część ma najwyższą średnią ocen spośród wszystkich przedstawicieli gatunku, do czego zresztą sam się przyczyniłem, dając jej swego czasu 9. Niestety, „trójce” brak magii.

Sytuacja to o tyle dziwna, że nową część tworzy ten sam zespół, a na pierwszy rzut oka wydaje się, że te wszystkie lata nie poszły na marne. Sprawdzając materiały promocyjne, trudno nie dojść do wniosku, że hasłem przewodnim było „Więcej!”. Z wykrzyknikiem, bo „trójka” jako jedyna z turowych strategii wymaga co najmniej 4 GB pamięci RAM i 64-bitowego systemu operacyjnego. Efektem tego są olbrzymie mapy, pełne gałęzi drzewo rozwoju, zaawansowany edytor okrętów, ulepszone zarządzanie koloniami, a także bitwy w 3D.

Klik za klikiem

Z bitwami to jednak tylko podpucha. O ile na podzielonej na hekсы mapie galaktyki mamy nad wszystkim kontrolę, **gdy już do jakiegokolwiek walki dojdzie, możemy jedynie biernie obserwować, jak radzą sobie nasi bezimienni dowódcy.** Niby twórcy chwalą się zaawansowaną sztuczną inteligencją, która bierze pod uwagę wyposażenie i rolę okrętów, ale w praktyce to nie działa. Gdyby można było chociaż rozkazać swoim, by atakowali wroga z jak największej odległości (co przy odpowiednio pokierowanym rozwoju technologicznym pozwoliłoby na bezproblemowe rozwiązanie sytuacji na swoją korzyść) – ale nie, okręty i tak lecą na siebie, a potem kręcą się w kółko, okładając się ze wszystkich luf i miotaczy bez żadnych głębszych przemyśleń. Choć to i tak lepiej niż atak naziemny, któremu towarzyszy wyłącznie tabela z liczbami, na podstawie których możemy zdecydować o ataku, a potem poznać jego wynik.

Nieźbyt fajnie rozwiązano także rozwój kolonii. Jest wprawdzie bardziej rozbudowany, bo powierzchnie planet również podzielono na hekсы, dodając do tego bonusy

za odpowiednie rozmieszczenie budowli (np. stawiane obok siebie fabryki pracują lepiej, a gdy dołoży się im elektrownie, to już w ogóle na pięć zmian robia), ale... po co? Gdyby choć można było przydzielić im gubernatora, który sam zadba o rozwój zgodnie z wybranym planem (nawet jeśli do wyboru byłyby tylko kultura, nauka, ekonomia i zdolności produkcyjne) – ale nie, trzeba wszystkiego doglądać samemu. Jest wprawdzie kolejkowanie, więc jak się już wykoncypuje, jaka kolejność jest najlepsza, klikanie nie jest problemem – tyle że jest nudne.

Meteoryty pod nogi

To zresztą problem całej gry. Mamy bowiem szalenie rozbudowane możliwości (w samym li tylko edytorze okrętów da się spędzić kilka godzin) i – jeśli zechcemy – olbrzymie mapy z ogromną liczbą cywilizacji, ale **sama rozgrywka jakoś nie porywa.** Na początku dlatego, że nie bardzo wiadomo, co robić. Są wprawdzie samouczek i kampania (z trzema misjami, które najlepiej traktować jako kontynuację nauki, a potem tworzyć sobie, ile tylko dusza zapragnie, gier dowolnych), ale gdy się pierwszy raz straci planetę, którą wróg przekabacił kulturalnie (bez wypowiedzania wojny i bez oddania choćby jednego strzału, samą propagandą), można się lekko

wkurzyć. I mimo że więcej możliwości odniesienia zwycięstwa trudno uznać za wadę (poza militarnym są jeszcze technologiczne czy dyplomatyczne – innych da się więc pokonać bez rozbudowanych sił zbrojnych), uczysz się tego wszystkiego na własnych błędach.

Można by było przymknąć na to oko, gdyby potem było lepiej. Problem w tym, że gdy już przygotowałem rozkazy dla kolonii, ustaliłem harmonogram dla stoczni, wybrałem miejsca na bazy kosmiczne i nakreśliłem sobie plan rozwoju technologicznego, klikanie w przycisk przejścia do kolejnej tury nie wywoływało niemal żadnych emocji. Problem „jeszcze jednej tury”, którą chciałoby się wykonać, mimo iż na dworze świta, na obecnym etapie rozwoju GalCiv III nie istnieje.

Jeszcze jedna tura

Twórcy zapewniają jednak, że to dopiero początek, że z czasem dojdą nowe rzeczy. Nie mam powodów, by im nie wierzyć, ale w oczekiwaniu na patche i rozszerzenia lepiej sięgnąć albo po poprzednika, albo – jeśli masz mniej czasu – po Sid Meier's Starships!, w którym kampania trwa godziny, a nie tygodnie, do tego można zaś samemu dowodzić w bitwach. **[CDA]**

➤ Gra wielka i rozbudowana, ale brak jej syndromu „jeszcze jedna tura i idę spać...”



➤ Niestety, nie mamy ŻADNEJ kontroli nad walczącymi statkami. Wszystko robi komputer.



OCENA

6

GRYWALNOŚĆ

6

WIDEO

7

AUDIO

7

- mapa może być ogromna
- a wrogów bywa nawet 128
- można tworzyć własne typy jednostek
- i własną rasę
- różne sposoby na podbój galaktyki

- kampania z trzema scenariuszami
- brak wersji polskiej
- mało przyjazna początkującym
- na bitwy można tylko patrzeć
- w kilku miejscach (na razie) słabsza niż GalCiv II
- problemy ze stabilnością multi

Fallout Shelter

iOS | ekonomiczna | F2P

Pierwszą niespodzianką tegorocznych E3 okazał się mobilny Fallout Shelter, którego produkcja pozostawała tajemnicą aż do premiery w AppStore w trakcie konferencji Bethesda. Naturalnie rzuciłem się na niego jak zdziczały ghul na mieszkańca Krypty: niecierpliwie i bez planu.

Fallout Shelter zaś wymaga zarówno cierpliwości, jak i planowania. To



w gruncie rzeczy gra ekonomiczna bazująca na zarządzaniu „bazą” – w tym przypadku jedną z tysięcy Krypt, jakimi upstrzone jest postnuklearne Pustkowie. Występujemy przy tym w roli jej Nadzorca i – co ciekawe – budujemy ją od podstaw, tworząc samowystarczalny schron dla nielicznych ocalałych. Przypomina to nieco zarządzanie bazą z nowego XCOM-a, z koniecznością planowania przestrzennego, bo przylegające do siebie pomieszczenia jednego typu się łączą, zwiększając produkcję, i przypisywaniem do nich poszczególnych mieszkańców. Ich wydajność zależy przy tym od dopasowania cechy (każdy ma swój własny SPECIAL!) do charakteru pracy – przykładowo postacie z dużą Siłą będą produkować prąd szybciej niż ich towarzysze obdarzeni Percepcją. Wartości te są dodatkowo modyfikowane przez stroje, jak również – naturalnie – levelowanie, bo wszyscy pracujący zdobywają z czasem doświadczenie i kolejne poziomy.

Zarządzanie Kryptą wymaga przy tym także nieustannego balansowania jej zasobami – ludźmi, prądem, jedze-

niem, wodą, kapslami. Przykładowo „wyprodukowanie” dzieci oznacza zwiększone zużycie jedzenia i wody również w czasie, gdy te będą dorastać i nie pracować. Rozbudowanie z kolei jadłodajni i stacji uzdatniania wody naruszy budżet kapsli, ale także zwiększy stałe zapotrzebowanie na prąd. To zaś wymusi zatrudnienie kolejnych ludzi w nowej elektrowni itd. Możliwe jest wprowadzić „przyspieszanie” produkcji, ale wiąże się ono z ryzykiem np. pożaru i tym samym stanowić powinno ostateczność. Dlatego też tak ważna jest później specjalizacja i podnoszenie kwalifikacji mieszkańców w szkołach, na strzelnicach i w fitness klubach. Podobnie wyważyć trzeba eksplorację Pustkowi (większość broni i strojów kryje się właśnie na nich) i obronność Krypty. Z czasem zaś atakujący stają się

coraz mocniejsi i może okazać się, że marnie wyposażeni mieszkańcy – bo wszystko, co lepsze, zabrali zwiadowcy – nie radzą sobie z nimi.

Dużym plusem gry jest też bez wątpienia jawna falloutowość – postacie to vault boys i vault girls, są stimpaki i radawaye, właściwe są nawet czcionki i dźwięki. **Nie jest też, jak na free-to-play, szczególnie uciążliwa w kwestii mikropłatności.** Kupić za prawdziwe pieniądze można tylko, jak w Hearthstone, zestawy kart z losowymi zasobami, bronią, czasem rzadkimi i legendarnymi mieszkańcami. Wszystko to sprawia, że ten falloutowy generator zdarzeń losowych może się podobać, a nawet uzależnić. [g.]

OCENA: **7+**



Final Fantasy Record Keeper

And, iOS | JRPG | darmowa

Nie spodziewałem się, że tego dożyję, ale na szczęście dożyłem – Square wypuściło wreszcie grę mobilną na podstawie Final Fantasy i nie jest to śmierzdzący kupał pokroju All the Bravest! Ale przy okazji to oczywiście tytuł przeznaczony dla fanów, mający prawo bytu niemal tylko dzięki wywoływanej przez odniesienia do różnych części serii nostalgii. Jesteś w nim, powiedzmy, kustoszem wspomnień (kupo!) i większość zabawy spędzasz na rekrutowaniu kultowych postaci i przeżywaniu na nowo równie kultowych scen: wszystko to w formie niesamowicie popularnego Puzzle & Dragons zmieszanego z charakterystycznym dla Final Fantasy systemem walki. Tylko dla fanów, ale ci powinni być zachwyceni. [Berlin]

OCENA: **8**

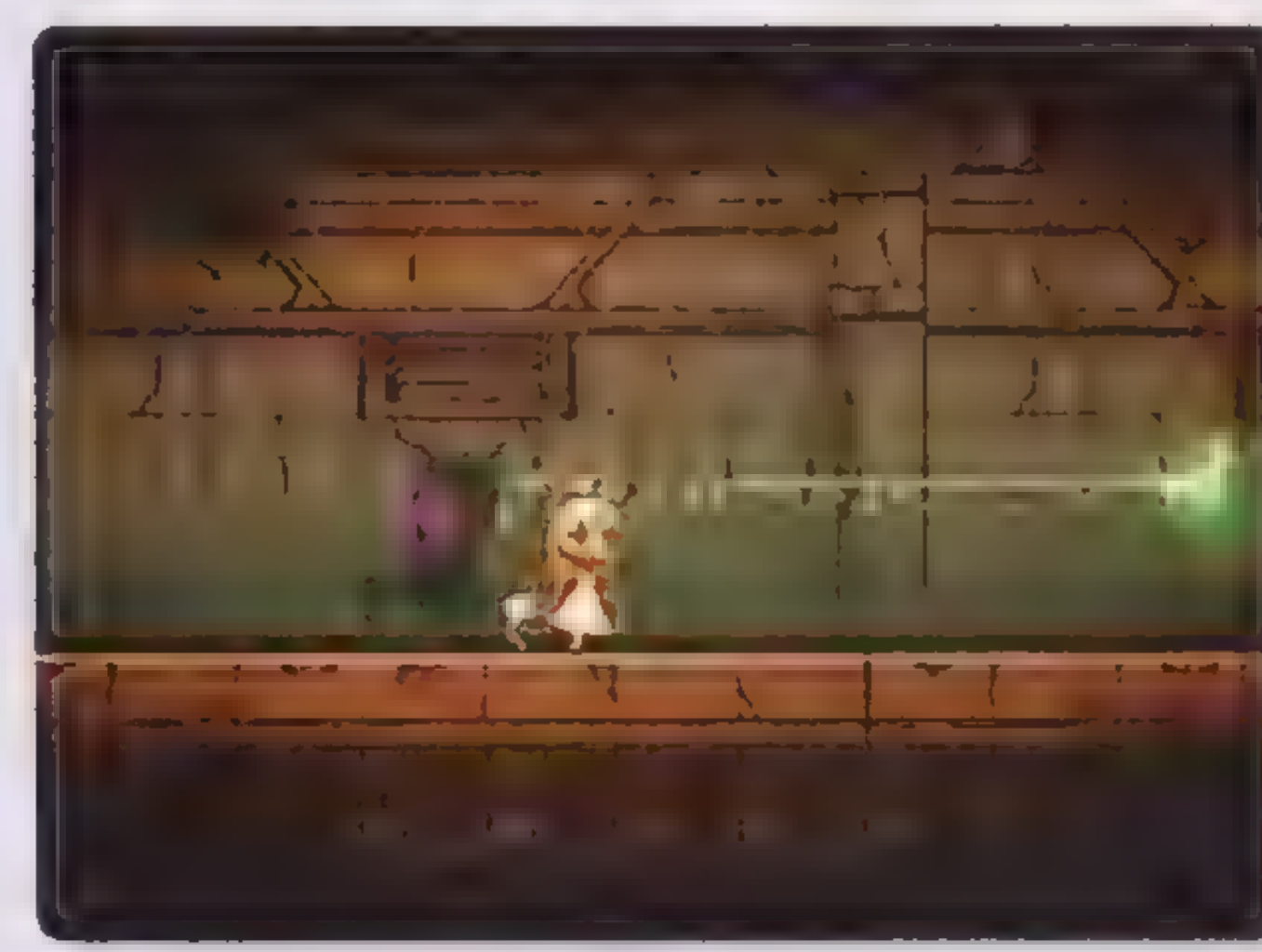


Xenoblade Chronicles 3D

N3DS | JRPG | od 139 zł

To ogromne – serio: ogromne! – JRPG z całkiem ładną grafiką, przyjemnym systemem walki i masą rzeczy do robienia. Czterdzieści godzin podstawowego wątku fabularnego i kolejne czterdzieści biegania po świecie i kończenia prostych questów. Brakuje oczywiście trochę wygody rozłączanego kontrolera do Wii, a ekran jest na tyle malutki, że otwarty świat nie wygląda już na tak potężny, ale innej gry w tym stylu na konsolach przenośnych raczej nie znajdziecie – nie ma więc nawet co się zastanawiać, trzeba brać. [Berlin]

OCENA: **8**



htoL#NiQ: The Firefly Diary

PSV | logiczna | 59 zł

To jeden z tych „artystycznych indyków”. Ale czar htoL#NiQ: The Firefly Diary pryska dokładnie w momencie, kiedy trzeba spojrzeć poza ładniutką grafikę: poruszamy się ślamazarną dziewczynką, której w pokonywaniu różnych zagadek pomagają dwa latające po cieniach „drugiego świata” duszki. Steruje się nimi za pomocą ekranów dotykowych i jest to cholernie nieprecyzyjne i bezsensownie pokomplikowane. Wyszło takie jeszcze bardziej frustrujące Limbo. [Berlin]

OCENA: **3**

Criminal Girls

PSV | JRPG/dungeon crawler | 159 zł

To jedna z gier, które łatwego życia z recenzentami nie mają – szczególnie na Zachodzie, gdzie sama tematyka zaniża ich ocenę o kilka punktów. Ja bawić się w moralizatora nie zamierzam, ale niestety nie mam też tutaj czego bronić. Wcielasz się w nudną, ciepłą kluchę – czyli wizję typowego japońskiego chłopca, mającego być docelowym odbiorcą tego typu produkcji – i budzisz się w czymś, co przypomina czyściec. Dostajesz w mordę od jakiejś dominy i dowiadujesz się, że przyjąłeś pracę polegającą na zmywaniu win z dziewcząt, które jeszcze zbrodni nie popełniły, ale popełnić ją miały w najbliższej przyszłości. Trochę

jak w „Raporcie mniejszości”, ale durniej – **zbrodniarzami są stereotypowe bohaterki wyrwane z najgłupszych anime**, a większość wygląda, jakby nie skończyła piętnastu lat.

Zbawianie towarzyszek opiera się na spacerowaniu po prawie identycznych korytarzach przez kilkanaście godzin – **to dungeon crawler zmieszany z JRPG** – i walce z podobnymi do siebie przeciwnikami. I walczyć trzeba dużo, bo grind jest koniecznością: zdobywa się za niego doświadczenie i punkty pozwalające dziewczęta „motywować”. Żadna nie ma ochoty stawiać do walki, dopóki tego nie zrobimy. „Mo-



tywowanie” to kilkupoziomowa minigierka – w jej najprostszej wersji wybieramy sobie jedną z bohaterek i widzimy ją w sugestywnej pozie, w luźnych fatalaszkach, ale całość zasłania różowa mgła. Na ekranie pojawiają się kulki oznaczające pokusy, które trzeba przytrzymywać na ekranie dotykowym, by „zbić” je animowanym batem. To przy okazji rozprasza mgłę. Za to dostaje się nowe ataki, buffy i umiejętności. **Kontrowersyjne? Może. Ciekawe? Niestety nie.**

Podobnie jak cała reszta gry – niby jest w tym jakiś gameplay, ale nie ma w nim „tego czegoś”, co sprawiłoby, że chciałoby się przy nim siedzieć. W Criminal Girls jest wszystko, co być powinno, ale niestety **od rozgrywki wieje biedą**. Szkoda, ale zgodnie z obietnicą z początku: nie za fabułą i kontrowersyjną niską ocenę wystawiam, tylko po prostu za to, że zdychałem z nudów w trakcie. **[Berlin]**

OCENA: **4**

Portal Pinball

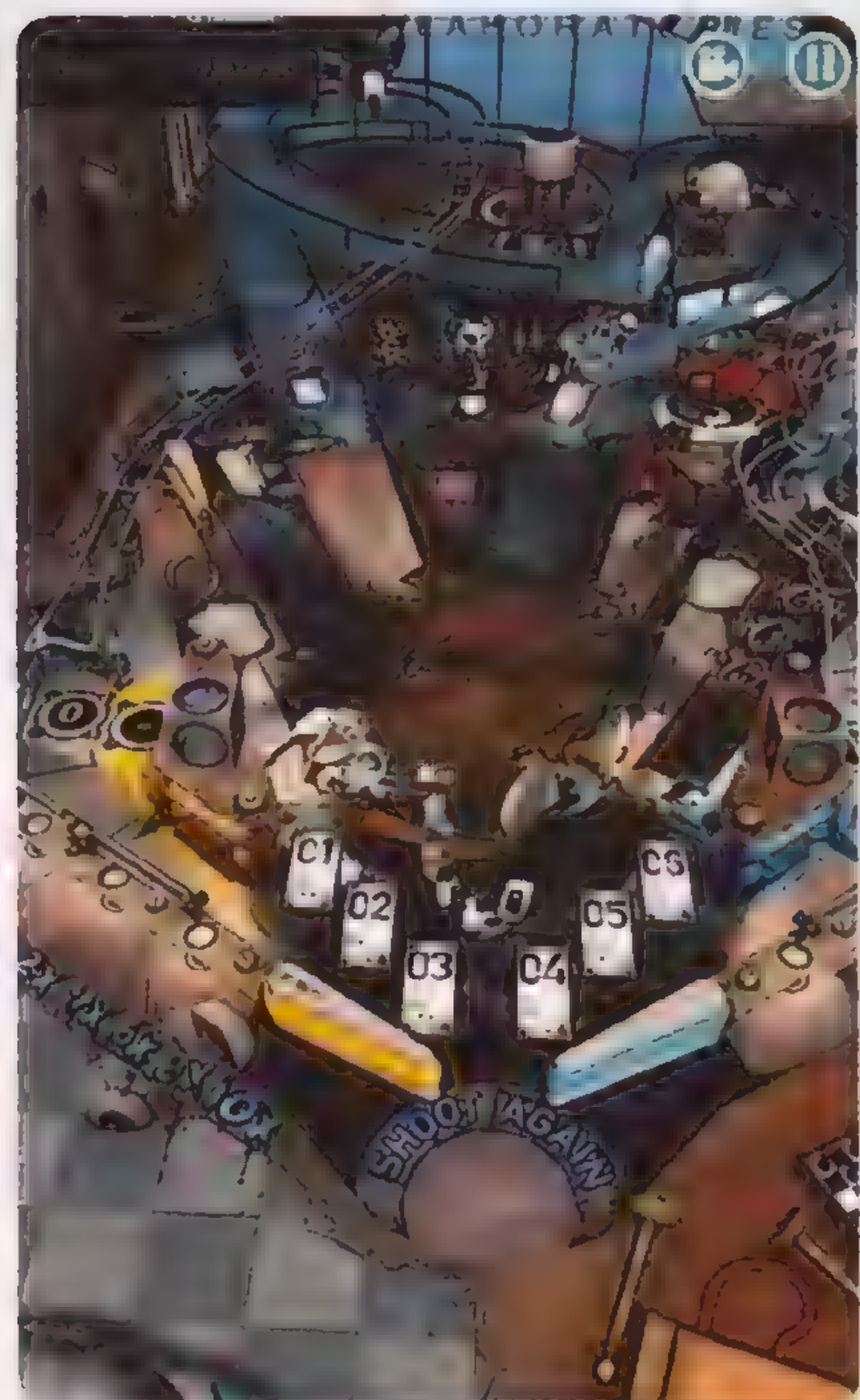
And, iOS | wyścigi | 8,77 zł (And), 7,40 zł (iOS)

Jak ktoś lubi kulki, to zna Zen Studios – to ta firma, co zrobiła bądź odwzorowała miliard stołów do pinballa i trzepie na tym kasę już ładnych parę lat. Nie żebym się zżymał, bo sam kupiłem parę takowych. Mają chłopaki doświadczenie i talent! A Portal Pinball jest kolejnym przykładem to obrazującym. **Za niecałą dychę dostajemy stół na najwyższym poziomie**, który dodatkowo powstał we współpracy z Valve. Podobnie jak w oryginale ścieramy się tu z GLaDOS. Są tu komory testowe, które przechodzimy, trafiając stalową kulką w odpowiednie miejsca na stole, jest minigra w postaci niewielkiego stołu kryjącego się pod tym właściwym, całość zaś prowadzi do finałowego starcia ze sztuczną inteligencją. Świetne jest to, że nasze poczynania przekładają się na akcje bohaterów Portala: spotkamy tu biegającą i strzelającą portalami Chell czy parę sympatycznych robo-



tów z co-opa „dwójki”. Sam stół jest świetnie zaprojektowany i pełen charakterystycznych dla serii elementów. Sterowanie odbywa się naciskaniem na rogi ekranu, mamy kilka kamer do wyboru, gra jest przystosowana do poziomej i pionowej orientacji telefonu i śmiga bez zarzutu. **To jeden z najfajniejszych mobilnych pinballi, jakie widziałem** – kupujcie, nie będziecie żałować. **[Krigore]**

OCENA: **9**



Fantasy Life

3DS | symulator | od 120 zł

Formuła symulatorów rolnika i tym podobnych produkcji – łatwych gier, w których wykonuje się w kółko kilka prostych czynności – przestała się w swojej starej formie na konsolach przenośnych sprawdzać. Wygrały w tym temacie komórki i portale społecznościowe. Dlatego ktoś wreszcie poszedł po rozum do głowy i zamiast wydawać kolejne „od piekarza do lepszego piekarza” wydał Fantasy Life: **potężny zbiór minigierek, które pozwalają questować i levelować tak, jak mamy akurat ochotę, w formie prostego RPG-a z dość otwartym światem**. Chcesz być rycerzem i bić potwory – bądź. Chcesz się bawić w Cooking Mamę i prowadzić restaurację – nie ma sprawy. Chcesz zostać drwalem, czarodziejem, kowalem, krawcem, alchemikiem albo wędkarzem? Nic nie stoi na przeszkodzie. To świetna, wciągająca gra, która idealnie powinna przypasać fanom Animal Crossing, singleplayerowych MMO i Harvest Moon podobnych.

[Berlin]

OCENA: **8+**



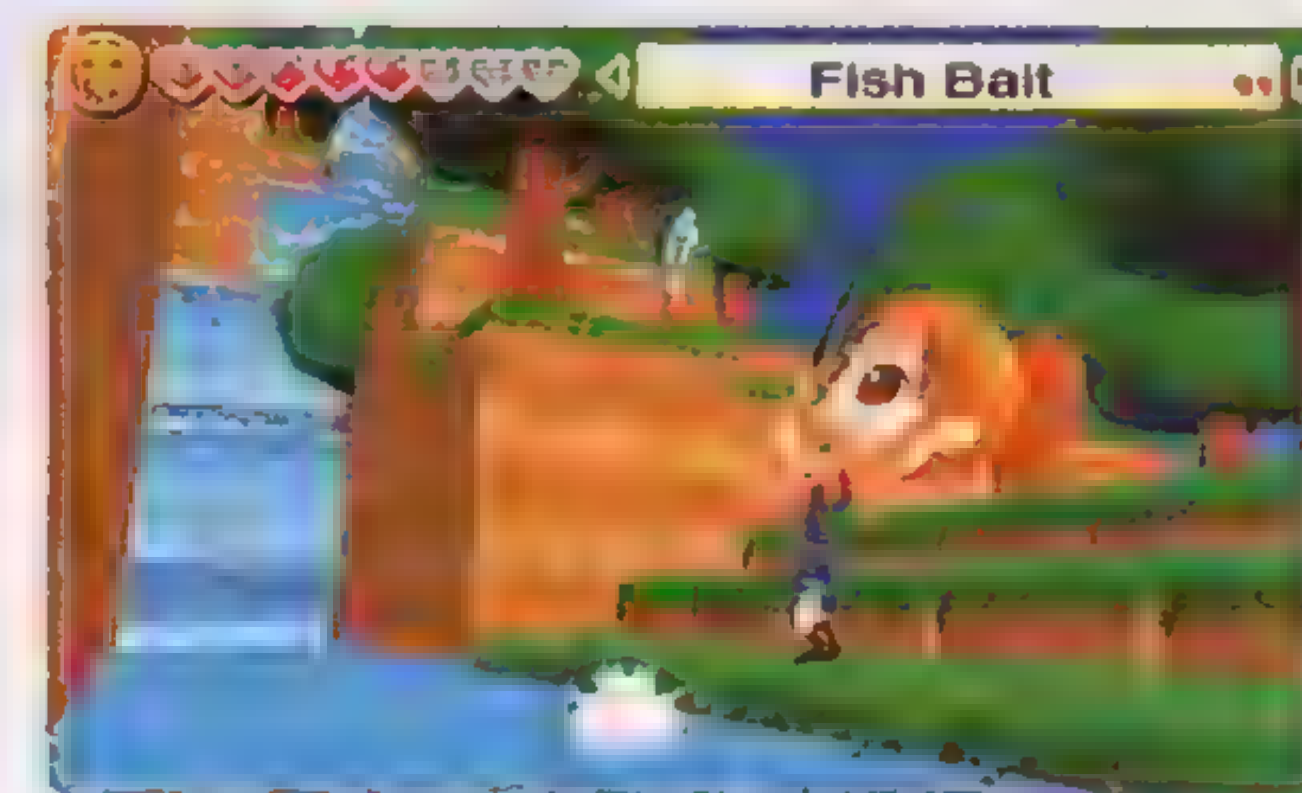
Harvest Moon 3D: The Lost Valley

3DS | symulator | ok. 140 zł

Jezeli zobaczyliście nazwę Harvest Moon i, jak ja, zaczęliście automatycznie merdać ogonem, to pamiętajcie, że **to nie jest ten Harvest Moon, którego szukacie**. Oryginalni twórcy nie mogą korzystać z tej nazwy w Europie i ostatnia właściwa część serii trafiła do nas jako Story of Seasons. W tej akurat produkcji, w The Lost Valley, mamy do czynienia z dziwną mieszanką Minecrafta i Harvestów, ale zrealizowaną na tyle słabo, że trudno ją komuś naprawdę polecić – ani sadzenie roślin, ani formowanie terenu nie są na tyle dobrze zrobione, żeby chciało się przy tym siedzieć. A szkoda, bo ta nazwa, zdawałoby się, do tworzenia uzależniających symulatorów rolnika zobowiązuje. Ale nie tym razem: już lepiej zainwestować w Fantasy Life.

[Berlin]

OCENA: **4**

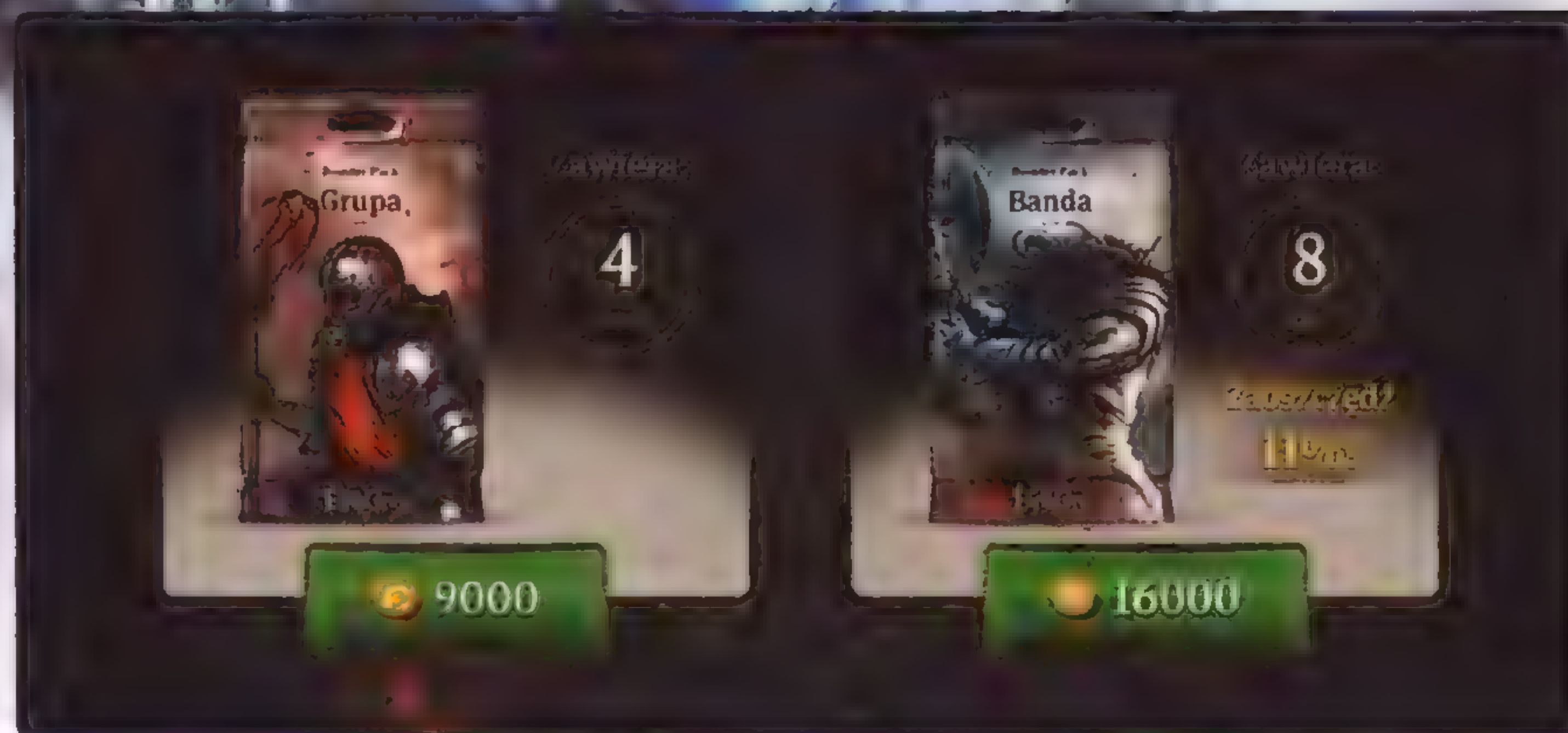


Earthcore: Shattered Elements

iOS | karcianka | F2P

Od kiedy na sprzęcie mobilnym pojawił się blizzardowski Hearthstone, wydawać by się mogło, że wejście na ten rynek to samobójstwo. No bo jak tu walczyć z gigantem, który ma nie tylko kasę, ale także uniwersum z masą fanów? A jednak nasi z Tequila Games podjęli wyzwanie, atak zaś przepuścili, stosując dokładnie tę samą taktykę, której wcześniej twórcy Warcrafta użyli, by zaistnieć na zdominowanym przez LoL-a i Dotę 2 rynku MOBA – upraszczając rozgrywkę.

Tak to przynajmniej wygląda na pierwszy rzut oka, bo na najbardziej podstawowym poziomie Earthcore to gra w papier, nożyce, kamień, dla niepoznaki nazwane żywiołami ognia, ziemi i wody. Karty jako takie nie mają ani siły ataku, ani wytrzymałości, po prostu ogień bije ziemię, ziemia wodę, a woda ogień. Ale im wyższy ich potencjał (zależy przede wszystkim od zdolności dodatkowych, o których za chwilę), tym wyższe ryzyko – jak określana jest jedyna liczba widoczna na kartach.



Zależą od niej obrażenia, jakie otrzyma jej posiadacz, gdy zostanie zniszczona. Innymi słowy siła ataku zależy od potencjalnej siły przeciwnika – bardziej opłaca się pokonać Dawidem Goliata niż odwrotnie. Każdy z graczy losuje na początku po cztery karty (jedną można wymienić). Potem co turę dobiera się brakujące karty z talii i wystawia po jednej na wolne pola, których w sumie jest sześć (po trzy na stronę). Na koniec porównuje się parami ich zawartość, biorąc pod uwagę kolor. Proste? Pozornie, bo dzięki umiejętnościom wynik starcia może się zmienić do ostatniej chwili. Pozwalają one bowiem na masę sposobów zmienić kolor kart (w tym także na „pył”, który przegrywa ze wszystkim) oraz zmodyfikować ryzyko

– nawet do zera. A jeśli dodać do tego, że jedno z pól ma mnożnik x2, a karty, które zremisują, zostają na stole i zwiększają swoje ryzyko do kolejnego pojedynku – zasady w Earthcore może i wyglądają na proste, ale pozwalają na masę kombinacji.

Co dziwne w tytule F2P, w Earthcore jest również rozbudowana kampania singlowa, z pięcioma księgami po 10 misji każda. Do tego gra nie naprzykrza się mikropłatnościami, jest po polsku (z Fronczewskim w roli narratora), więc jedyną wadą jest na razie brak wersji androidowej, która ma się pojawić do końca roku. Ale jeśli masz coś z jabłkiem – polecam. **[AI]**

OCENA: **8+**



One More Dash

And, iOS | akcja | darmowa

Zadziwiałająco przyjemne pykadełko, które sprawdza się wyłącznie jako kontrolowana jednym palcem popierdółka na telefonie. Proste zadanie: jesteś kulką w kółku, puknij w ekran, żeby przelecieć do kolejnego kółka. Banalne – ale wokół niektórych z nich latają kolce, a inne mają bariery, które mogą odbić cię poza planszę. Musisz więc dobrze – i szybko – mierzyć, bo siedzenie zbyt długo w jednym miejscu prowadzi do porażki.

Wyczuwaj więc rytm, klikaj, a przy okazji spróbuj wykonywać wyzwania pokroju „przetwórz 40 sekund”. Świetna, niewymagająca zabawa. **[Berlin]**

OCENA: **8**



You Must Build a Boat

And, iOS | logiczna | 13,59 zł

Gry w stylu połącz-trzy-klocki uzależniają niesamowicie – i z You Must Build a Boat nie jest inaczej, bo ten malutki indyjeczek w kreatywny sposób rozwija formułę znaną chociażby z Bejeweled i Puzzle Questa. W głównej części rozgrywki układamy więc w rzędy identyczne klocki, a nad planszą widzimy biegnącego przed siebie bohatera, któremu od czasu do czasu trafia się jakaś przygoda. Wpada na wroga – musimy łączyć miecze, dociera do skrzyni – musimy łączyć klucze. Jeżeli nie wyrobimy się w czasie, spadamy za ekran i musimy zacząć od początku. Zebrane pieniądze przeznaczamy na buffy i rozwijanie (zgodnie z tytułem) łódki. Przyjemne, fajnie trudne, ale niestety strasznie drogie, jak na taką gierkę. **[Berlin]**

OCENA: **7**



Does not Commute

And, iOS | wyścigi | 0-9 zł

Świetnie zrobiona zabawa w dojeżdżanie z punktu A do B. Mapy są niezbyt duże, a zmieścić się na nich musi coraz więcej pojazdów. Wszystkimi kieruje gracz, choć niejednocześnie. Gdy jedziesz pierwszy, cała mapa jest twoja. Kierując drugim samochodem, musisz już jednak uważać na pierwszy, bo ni jak ci nie ustąpi. I tak nawet do kilkunastu.

Czas wciąż ucieka, a mapy są pełne szaleńców, na których nie bardzo jest się jak wkurzyć, bo to przecież też ty, tyle że sprzed kilku sekund. W wersji darmowej zawsze zaczynasz od zera, punkty kontrolne można dokupić w aplikacji za jakieś 9 zł. Warto!

[AI]

OCENA: **9**



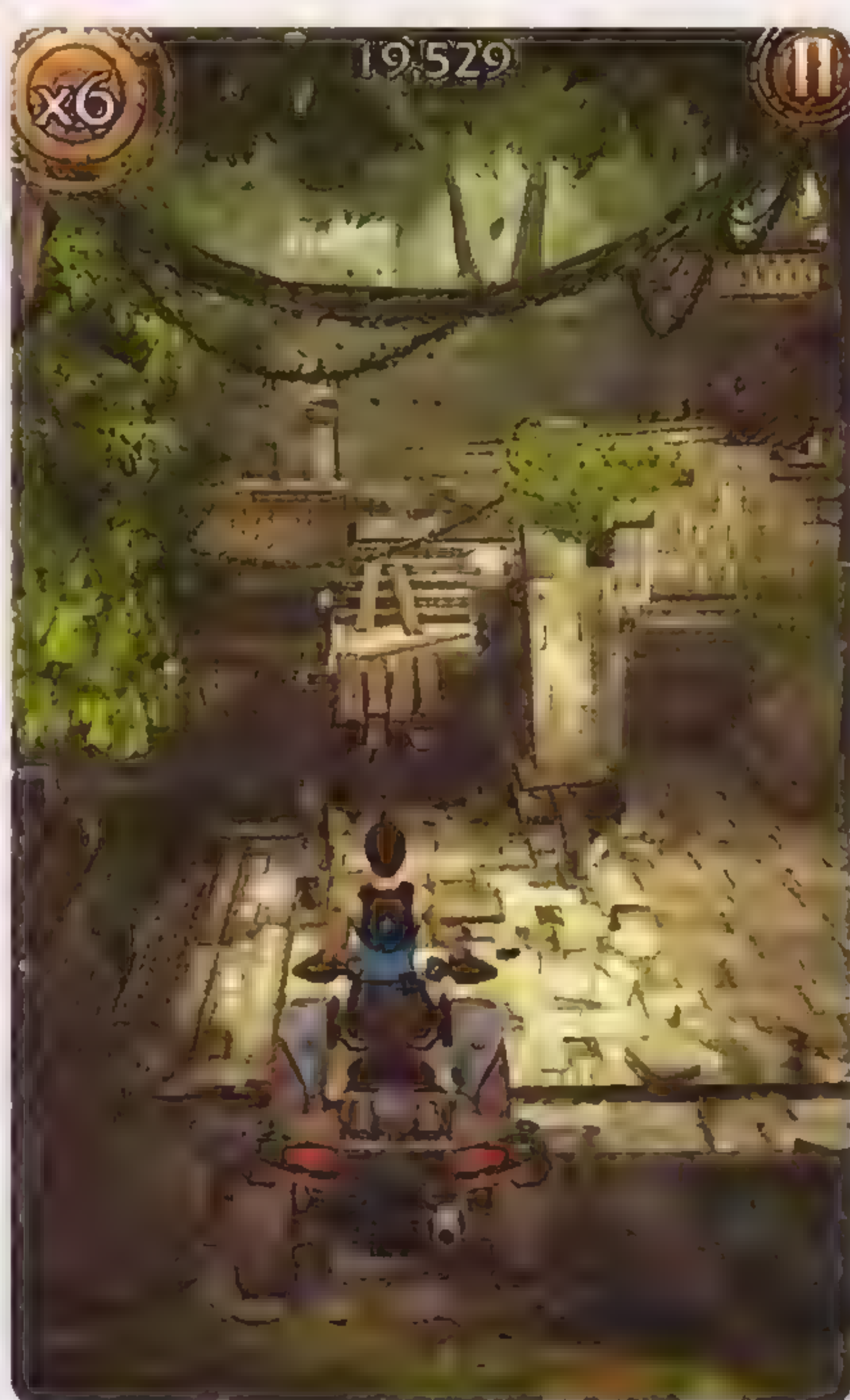
Drylands

iOS | platformowa | ok. 4,20 zł

Oto prawdziwie nietypowy miks – studio Angry Bugs połączyło platformówkę z RPG, całość zaś osadziło w postapokaliptycznych realiach, którym wcale nie tak daleko do Fallouta. Gracz startuje w centralnym hubie, gdzie spotyka różnych nieszczęśników proszących go o pomoc. Misje, na jakie w ten sposób ruszamy, to zwykle fetch-questy (nie liczcie na żadne ciekawe wybory moralne czy jakieś większe zwroty akcji), ale połączenie elementów platformowych i strzelania jest w nich na tyle wciągające, że nie gra to większej roli. Smaczku dodają elementy RPG, które pozwalają specjalizować postać np. w walce dwiema broniąmi jednocześnie. Świetna grywalność, fajny klimat – grać!

[Hut]

OCENA: **8**



Lara Croft: Relic Run

Android, iOS, WP | zręcznościowa | darmowa

To w sumie typowy nobrainer, bardziej rozbudowany Temple Run, ale z bohaterką serii Tomb Raider w roli głównej. Biegniemy przed siebie, na trasę składają się trzy tory do wyboru. Na niektórych z nich występują przeszkadzajki w postaci przepaści, zalegających po drodze rupieci czy przeciwników. W pierwszym przypadku przeskakujemy, w drugim – omijamy, niemiluchów zaś trzeba ustrzelić. Wówczas kamera zmienia kąt nachylenia i należy pacać w ekran na tyle szybko i wytrwale, by padli. Jak przystało na

nowoczesny tytuł, nie zabraknie okazji, by się splukać. Za każdym razem, gdy powinie nam się noga, wolno kontynuować bieg, wykupując wskrzeszenie. Kasę (są tu dwie waluty, gromadzona w grze i kupowana za złotówki) możemy też wyłożyć na stroje, udoskonalenie wyposażenia czy odblokowanie kolejnych map – jak dotąd są dwie, ale już jest planowana trzecia. Gra wygląda nieźle, co jest jej największą zaletą, bo cała reszta znudziła mnie już po godzinie.

[Krigore]

OCENA: **6**

Capitals

iOS | word game | darmowa

Kiedy specjaliści od hitowych darmówek (m.in. Tiny Tower) sięgają po gatunek tak popularny jak tzw. word games, można spodziewać się czegoś wielkiego, pisanego dużą literą. **Capitals to gra piekielnie błyskotliwa** – słówka układa się tu z liter rozrzuconych na planszy poskładanej z heksów. Tworząc wyrazy, przejmujemy kolejne pola, dzięki czemu budujemy swoje królestwo – tyle że przeciwnik (tylko inny gracz online) robi to samo, co prowadzi do ciekawych potyczek, w których trzeba wykazać się zarówno zdolnościami lingwistycznymi, jak i zmysłem strategicznym. Tym wścieklej denerwują mikropłatności – każda rozgrywana partia zabiera jedno życie, nowe można kupić lub zdobyć za obejrzenie reklamy. To duży minus.

[Hut]

OCENA: **8**



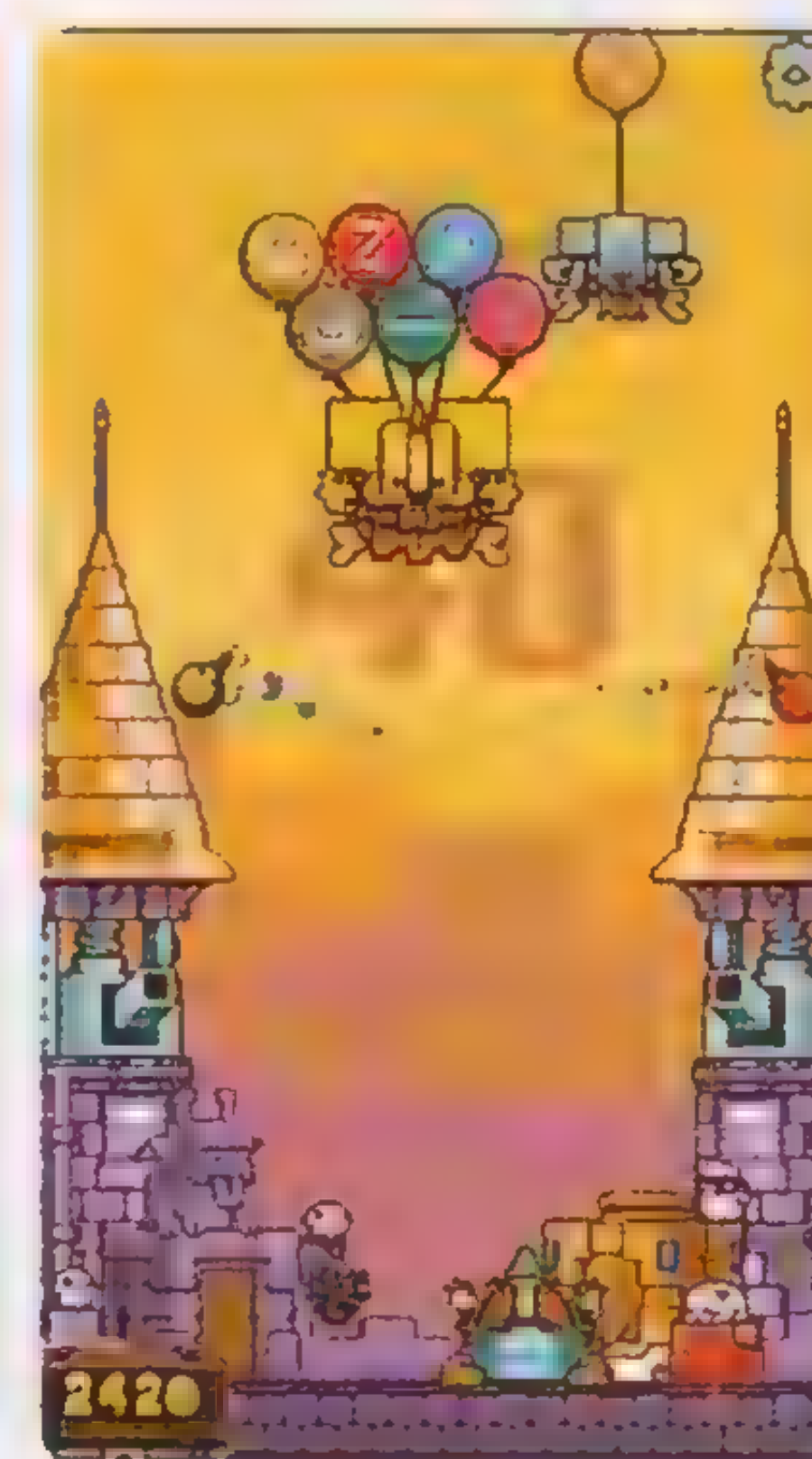
Magic Touch: Wizard for Hire

And, iOS | zręcznościowa | darmowa

Pomysł na grę jest naprawdę fajny (jak na mobilkę) – nasz bohater, czarodziej, stoi na zamkowym murze i przy użyciu zaklęć próbuje powstrzymać powietrznego desant rycerzy-robotów. Roboty przywiązane są do balonów, na których ktoś wymalował różne magiczne esy-floresy, gracz zaś musi je niszczyć, odtwarzając te same wzory palcem na ekranie telefonu. **Zabawa jest przednia i bardzo emocjonująca, ale też cholernie trudna** – poziom wyzwania skaluje tak szybko, że sesje rzadko kiedy trwają dłużej niż minutę. Kto lubi takie wymagające produkcje, będzie zadowolony – tym bardziej że można swobodnie bawić się bez żadnych opłat.

[Hut]

OCENA: **7**





Zaginione w akcji

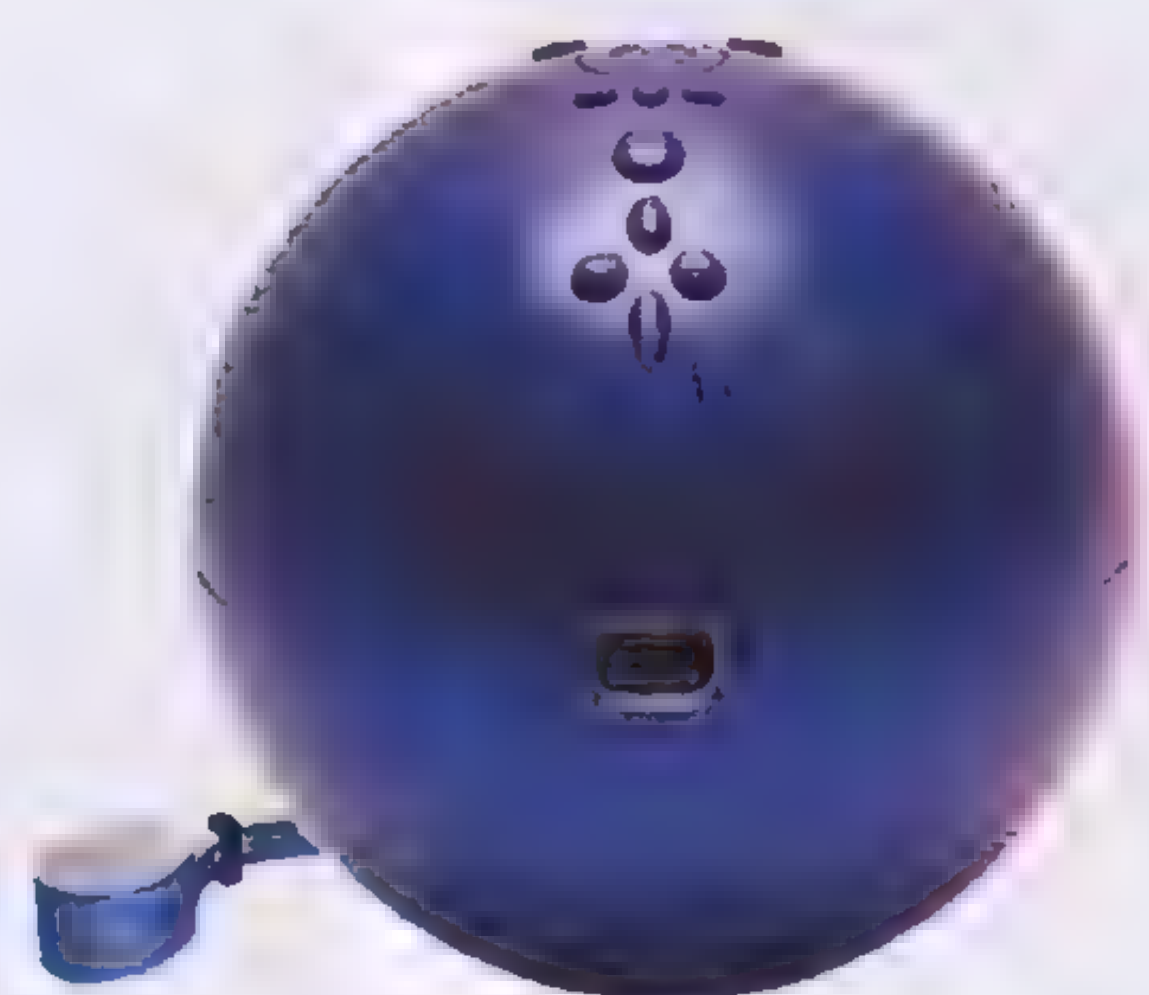
■ Śmietnik historii przetrząsał: **CormaC**

Klawiatura i mysz do strzelanek, pad do Fify i wszelakich zręcznościówek, kierownica do ścigalek, dżojstik z przepustnicą do symulatorów lotu. Będziemy chyba zgodni co do tego, że w temacie kontrolerów i ich kształtów niespecjalnie jest po co wydziwiać. Ale kto wizjonerowi zabroni? Oto 12 cudactw, które z różnych powodów nie wygrzyły z rynku sprawdzonych rozwiązań.



RailDriver Desktop Train Cab Controller

Uwielbiasz symulatory pociągów, ale dobija cię to, że zwykła klawiatura niszczy iluzję przebywania w kabinie lokomotywy? Specjalnie dla ciebie i pozostałych dwóch szaleńców firma RailDriver przygotowała akcesorium, dzięki któremu za jedyne 199 dolarów „poczujesz się, jakbyś prowadził pociąg, a nie komputer”. W ciężkiej, solidnej obudowie obok przepustnicy, hamulca, rewersora, prędkościomierza i dziesiątków przycisków (w tym 34 programowalnych), przełączników (np. do wycieraczek czy świateł) oraz kontrolki zamknięto głośnik niskotonowy, który – oprócz tego, że buczy – dodaje podróży realizmu wibracjami. Nie udało mi się ustalić, czy robi charakterystyczne „ta-tam-ta-tam... ta-tam-ta-tam...”. Czekam na przystawkę, która pozwoli dorzucać do małego piecyka na USB okrucy węgla.



Wii Bowling Ball

Wiele było pomysłów na to, gdzie można sobie wsadzić Wii Remote'a(*) – kierownice, pistolety, kusza, miecze, rakietę tenisową, kij bejsbolowy, wędkę. Ten chyba wygrywa w kategorii absurdów. Wszyscy, którzy czują, że w grze Wii Bowling brakuje realizmu, mogą nabyć **pierwsze akcesorium „wzorowane na prawdziwej kuli do kręgli”**. Inżynierowie musieli latami ślęczyć na deskach kreślarskich, kombinując, jak otworzyć tak skomplikowany obiekt. Udało się – powstała kula, w którą wpycha się kontroler do Wii i trzy paluchy. Oczywiście nie rzuca się nią, tylko wymachuje. Ciekawe, ile małych dzieci, kotów, telewizorów i urn z prochami babci padło ofiarą ludzi, którzy stwierdzili, że nie ma sensu zakładać na nadgarstek paska, żeby zagrać krótką partyjkę.

(*) Według mnie żaden nie zbliżył się do poprawnej odpowiedzi.



Namco neGcon

Dziwactwo, które wygląda jak tandeta do bazarowego kłona NES-a, ale powstało ze szlachetnych pobudek i wyprzedziło swoje czasy. Wyjątkowość neGcona (czyt. „nejdżikona”) polegała na tym, że **był analogowym padem do PlayStation w 1995 roku**, czyli w czasach, gdy standardowy kontroler tej konsoli nie miał gałek i był cyfrowy (Dual Analog i DualShock trafiły do sklepów w 1997). Produkt Namco składał się z dwóch połówek połączonych tak, że dało się je obracać względem siebie, potrafił więc zastąpić kierownicę w ścigalkach. Do tego dwa z jego przycisków (te czerwone) również były analogowe, a zatem idealne pod gaz i hamulec. Pomysł był więc dobry, ale jego wykonanie nietrafione.

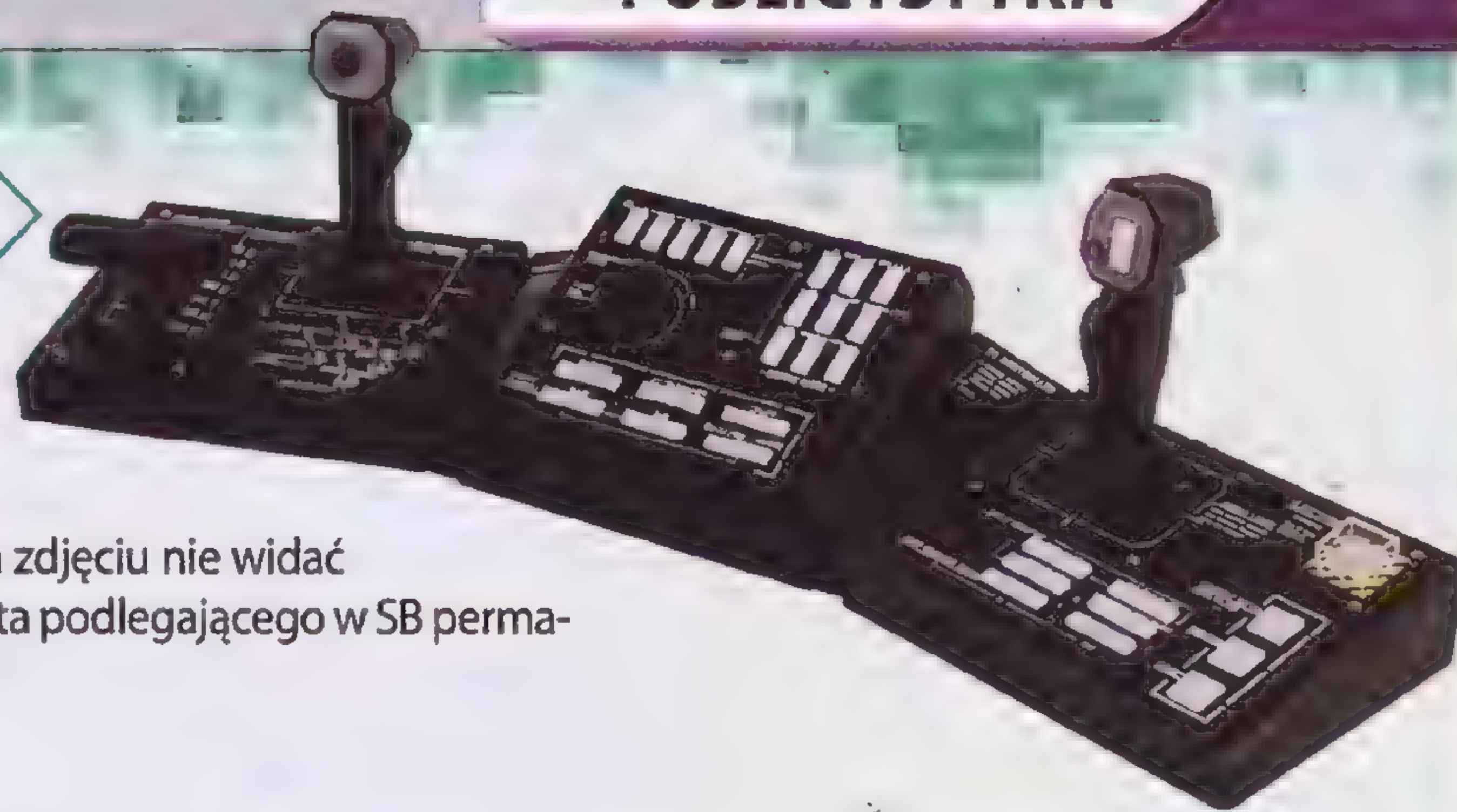
Mattel Power Glove

Jeżeli widzieliście „Kung Fury” – sfinansowany na Kickstarterze 30-minutowy hołd dla lat 80.(*) – zwróciliście zapewne uwagę na urządzenie, dzięki któremu Hackerman wiaśnie się do czasoprzestrzeni i wysyła bohatera w przeszłość. To Power Glove – akcesorium do NES-a wypuszczone przez firmę Mattel na Gwiazdkę 1989 roku. Na papierze było cudowne, bo oprócz tego, że miało wbudowanego pada o rozszerzonych możliwościach (m.in. programowalna częstotliwość strzałów), to jeszcze pozwalało sterować grami za pomocą gestów (przyciski akcji podpięte były pod ruchy palcami), co wtedy bardzo zbliżało je do magicznego artefaktu. **W praktyce było fatalne.** Po pierwsze – wymagało rozstawienia małego poręcznego odbiornika. Po drugie – brakowało mu precyzji, co nie szło w parze z ówczesnymi bezlitosnymi grami. Po trzecie – dłuższe używanie go było męczące, a wręcz bolesne. Zresztą powyijacie sobie przez 30 minut wyciągniętą przed siebie dłoń, a zrozumiecie, dlaczego Power Glove nie odesłał do lamusa nawet topornego pada do NES-a.

(*) Dzielnko dostępne jest w całości w sieci: youtu.be/bSSP_LAqivg.

Steel Battalion Controller

Poważna sprawa, od której fanom symulacji mechów miękły kolana. Jeżeli udało im się doczłapać do sklepu i wydrzeć ze szponów innych chętnych wściekle drogie (200 \$ w 2002 roku, gdy wypasione kolekcjonerki nie były normą) limitowane wydanie Steel Battaliona z kontrolerem, wracali do domu z monstrem zawierającym wszystko, co niezbędne do sterowania kroczącym żelazstwem (na zdjęciu nie widać pedałów, które też były w zestawie). Wśród ok. 40 przycisków był nawet pstryczek katapultujący pilota podlegającego w SB permaśmierci. **Zasadniczą wadą ustrojstwa było to, że współpracowało z zaledwie dwoma tytułami.**



Razer Hydra

W 2011 roku swoją próbę zmiany krajobrazu kontrolerów do gier podjął Razer, próbując uszczęśliwić pecetowców czymś na kształt Wii Remote'a. Pecetowcy uszczęśliwić się nie dali, a wynalazku próżno już szukać nawet na oficjalnej stronie producenta. Ruchy i obroty działające w polu magnetycznym „półpadów” odczytywane były z precyzją 1 mm/1°, ale mimo to Hydra nie miała startu do starej, dobrej myszy. O ile w dodawanej do zestawu specjalnej edycji Portala 2 sprawdzała się naprawdę nieźle, tak w innych tytułach – nawet tych z listy ponad 100 oficjalnie obsługiwanych – było już różnie.



Interaktywny pisuar

Brzmi jak spóźniony żart primaaprilisowy, i to mało subtelny, ale nim nie jest. W 2011 roku brytyjska firma Captive Media opatentowała i wprowadziła do sprzedaży wyposażony w czujniki temperatury pisuar, który **sprawdzając, gdzie sikasz, pozwala zagrać w kilka prostych gier** prezentowanych na ekranie umieszczonym nad urządzeniem. To, gdzie należy skierować strumień, żeby np. skrócić autkiem w xStream Racerze, wskazują naklejki lub znaczki wyświetlane przez rzutnik. Nie mam pojęcia, dlaczego środowisko cyber-hehe-atletów jeszcze się tą interaktywną armaturą nie zainteresowało – angielskie wyrażenie „pissing contest” nabrałoby nowego znaczenia. W chwili pis(s)ania tego artykułu na pierwszym miejscu publikowanej na stronie producenta listy najlepszych wyników w grze Pee-nalty Shoot-Out jest... Sophie. Czyżby urządzenie dotarło do Tajlandii? Nawiasem mówiąc, Brytyjczycy nie byli pierwsi – już w roku 2006 Sega miała swój podobny system zwany Toylet.



NubyTech Resident Evil 4

Jeden z przykładów triumfalnego zwycięstwa formy nad walorami użytkowymi – kontroler do PS2 i Gamecube'a zainspirowany bronią Dra Salvadora z Resident Evil 4. Byłby bardziej na miejscu, gdyby piłą łańcuchową mógł posługiwać się główny bohater, a tak **jest po prostu bardzo niewygodnym padem** – wiem, co piszę, bo dawno, dawno temu w odległej galaktyce miałem go przez moment w rękach na którymś Games Convention(*). Miłym smaczkiem było zastąpienie przycisku Start linką służącą w prawdziwych piłach do odpalania silnika.

(*) Przodek Gamescomu organizowany w Lipsku do 2008 roku.



Dreamcast Fishing Controller

Czy może być coś lepszego od wstania o 3 w nocy, wciągnięcia gumiaków, wygrzebania z lodówki pudełka z robalami i wybrania się z wędką nad wodę, by spędzić miłą sobotę na świeżym powietrzu? Według Segi tak – wstanie o dwunastą, wciągnięcie majtów, wygrzebanie z szafki czipsów i wybranie się z wędką na sofę, by spędzić miłą sobotę na powietrzu wielokrotnie przefiltrowanym przez płuca podczas nocnej nasydowy z Sonikiem. **Fishing Controller był kompatybilny z kilkoma grami wędkarskimi, a także... Virtua Tennisem** – ponieważ wykrywał ruch, można było nim machać niczym Wii Remote'em.



Konami LaserScope

Bajerancki zamiennik Zappera, czyli standardowego pistoletu świetlnego do NES-a, miał sprawić, by gracze poczulili się jak kosmiczni komandosi. Wyglądał megatandetnie, ale za to był do dupy. Nie dość, że brakowało mu precyzji (obiekt ostrzału wskazywało się celownikiem kolimatorowym umieszczonym przed okiem gracza), to jeszcze za spust potrafił przypadkowo pociągnąć np. pies sąsiadki, któremu ktoś przydepnął ogon. LaserScope wyposażony był bowiem w mikrofon, do którego należało dramatycznie krzyknąć „fire!”, ale w praktyce reagował na każdy głośniejszy dźwięk – kichnięcie, trzaśnięcie drzwiami, szczekanie itp.



Novint Falcon

Stosunkowo świeża (2006 rok) próba zrewolucjonizowania obsługi gier 3D. Falcon – czyli sokół, bo miał przepędzić z biurka myszki – przypomina narzędzie do przeprowadzania zdalnych operacji chirurgicznych, chyba że standardową kulę zastąpi się przystawką w kształcie pistoletu – wtedy wygląda jak lampka nocna tuż przed egzekucją. Urządzenie nie tylko bardzo precyzyjnie odczytuje ruchy w przestrzeni, ale także **potrafi zasymulować np. odrzut broni lub masę wirtualnego obiektu, z którym wchodzi się w interakcję**. Pomysł może i ciekawy, ale się nie przyjął. Choćby dlatego, że Falcona obsługiwała jedynie garstka gier, a samo urządzenie było zbyt dziwaczne i za drogie (250 \$), by trafić pod strzechy.



Sega Activator

Odważna próba zmierzenia się ze sterowaniem grami za pomocą ruchów ciała podjęta w 1993 roku – a więc 17 lat przed Kinectem. Rozłożony na podłodze pierścień emitował do góry promienie światła podczerwonego i śledził ich odbicia na suficie – przerywając wiązki, można było wyzwolić jedną z 16 akcji, zależną od tego, którą wiązka została przerwana i na jakiej z dwóch wysokości. Activator emulował standardowego pada, więc teoretycznie był kompatybilny ze wszystkimi grami na Genesis, ale nie potrafił przetrwać dwóch ruchów naraz (np. odpowiadających kierunkowi i skokowi), więc się do tego nie nadawał. **Był też uciążliwie nieprecyzyjny**, wbrew reklamom sugerującym swobodę ruchów wymagał od użytkownika wykonywania konkretnych czynności, nie lubił się z niektórymi sufitymi i tylko trzy gry obsługiwały pełnię jego możliwości (w tym Mortal Kombat). No i nie po to przecież włącza się konsolę, żeby się spocić, zasapać i wnerwić.

[CDA]

„Lewitujące” elementy rekwizytów czy broni najlepiej przymocować do bazy za pomocą przezroczystego pleksi. Małe kotki do drewna usztywnią całość.

Cosplay idzie z duchem czasu i czasem warto zaangażować pomoc z zewnątrz. Elementy obrobione na laserze, tokarce czy frezarce na pewno przyspieszą i ułatwią prace nad rekwizytami do stroju.

Peruka to jeden z podstawowych elementów większości strojów. Nawet jeśli twoje włosy mają odpowiednią długość i kolor, peruka jest gęstsza i wygodniejsza w stylizacji, więc prawdopodobnie będzie wyglądać na zdjęciach lepiej niż naturalne włosy.

Magdalena „Violet” Kosmoski
Postać: Azir
Gra: League of Legends

Przed rozpoczęciem prac nad strojem zastanów się, jak długo będziesz w nim chodzić, i dobrać takie materiały, by nie było ci w nich za ciężko lub niewygodnie. W miejscach narażonych na otarcia warto podłożyć zbroję warstwę materiału.

Duże elementy warto przemyśleć tak, by zajmowały jak najmniej miejsca w transporcie (czyli zmieściły się do walizki). Długą broń można rozkręcić, a zbroję podzielić na części łączone magnesami lub rzepem.

Proporcje w stroju są bardzo ważne. Nawet jeśli w oryginale postać ma ogromną zbroję, ty musisz zrobić ją tak, by pasowała do twojej budowy ciała i nie wyglądała groteskowo.

O ile nie jesteś dwumetrową modelką, przyda ci się parę dodatkowych centymetrów. Do stroju z odkrytymi stopami włoż wysokie obcasy, które wydłużą sylwetkę, a jeśli będziesz mieć długą spódnicę – koturny na platformie, które będą stabilne i nie zmęczą tak nóg.

www.facebook.com/VioletCosplay, fot.: www.facebook.com/LeniwyFanPage

Ja tu na deszczu...

W rozmowach z cosplayerami nie brakuje też drobnych narzekań na organizatorów imprez. Panuje zasada, że im większy i ważniejszy event, tym organizatorzy mniej liczą się z cosplayerami. Od braku dedykowanej szatni aż po uniemożliwienie poruszania się skrótem między halami. Tak było podczas IEM-u – spacer dłuższą drogą był dodatkowo utrudniany przez deszcz, na który prawie żaden kostium nie jest gotowy.

Za k

■ Przebrałby się, ale się wstydzi: MQc

Hostessy na targach, choć wciąż widoczne i otaczane hordami nerdów, z każdym rokiem ustępują cosplayerom. Bo przebieranie się za postacie z gier to sposób nie tylko na zabawę, ale i zarobek. Kto kryje się za kostiumami – i co nimi kieruje?

– W Polsce cosplay w świadomości społeczeństwa nadal „dziwne przebranki”, a czasem nawet „zboczenie”, ale ten wizerunek się zmienia – mówi Magdalena „Violet” Kosmoski. Zjawisko znane w innych krajach od lat coraz śmielej poczyną sobie również u nas. To dobry moment, by odpowiedzieć sobie na kilka pytań... A właściwie: by odpowiedziały na nie trzy popularne polskie cosplayerki.

Kim są cosplayerzy?

– Na gamingowych eventach zgrabne dziewczyny przyciągają największą uwagę – przyznaje Violet, ale zaraz potem dodaje: – Podczas najbardziej liczących się konkursów cosplayowych czy eliminacji do zagranicznych finałów liczą się precyzja wykonania stroju i ogólnopodobieństwo do postaci, więc nie stoi na przeszkodzie, by wybrać sobie

postać ze Street Fightera z obitą twarzą i bardzo wiernie ją odwzorować. Cosplayerem może być więc każdy. – Cosplay pozwala na wiele zmian w swoim wyglądzie. Większość ludzi po zobaczeniu mnie w strojach nie jest w stanie rozpoznać mnie w „cywilu” – mówi Julia „Issabel” Syczewa. – Ważny jest sam wybór postaci do cosplayu, jak ze zwykłym ubraniem, warto wybrać coś, co schowa wady, a podkreśli zalety. Zofia Urszula Kaleta (Zula Costumes) podkreśla jednak: – [Stroje] bardzo często opierają się na wysokich, szczupłych lub umięśnionych sylwetkach. Wyzwaniem jest znalezienie efektywnego, rozpoznawalnego kostiumu poza tym kanonem.

Ludzie tworzący stroje postaci z gier zwykle lubią grać i dobrze znają bohatera, którego później odtworzą. Po co w ogóle to robić? – Przede wszystkim

Główna z lateksu musi być naprawdę cienka, żeby po nałożeniu wtapiała się w skórę. A mieści się pod nią cały warkocz!

Paleta, której użyłam, nazywa się Burn. Trudno się dziwić dlaczego.

Żelatyna charakterystyczna. Trzeba uważać, by nie dostać prawdziwych oparzeń, bo nakłada się ją, gdy jest płynna, czyli na gorąco.

Spalone futro. Wiele elementów wygląda, jakby pochodziło z domu przeszukanego po pożarze. Rzeczywiście, swąd spalenizny, towarzyszący wykańczaniu takiego detalu, unosił się w moim mieszkaniu przez tydzień.

Każdy guzik jest inny. Od rozmiaru i kształtu, aż po kolor. To chyba moja ulubiona część tego stroju.

Jak uzyskać pył pustkowi? Nałożyć obficie bronzer w pudrze. Kiedy podchodzi się bliżej, widać, że wcisnął się w każdy zakamarek stroju.

Sztuczna krew w typie F/x. Po zaschnięciu jest twarda jak kamień, ale nadal wygląda na świeżą. Świetnie nadaje się do detali i ozdabiania rekwizytów. Tutaj na bardzo starym egzemplarzu pewnej sztuki teatralnej.

Kaseta z nagrałymi hitami z Fallouta. Lubię, gdy moje stroje mają dużo drobiazgów, które można wyciągnąć albo użyć jako rekwizytu.

Miliony kieszeni. Projektując tę część, kierowałam się założeniem, że postać nosi cały dobytek na własnym grzbiecie.



Zofia Urszula Kaleta (Zula Costumes)
Postać: handlarz
Gra: Fallout 3

Większość rekwizytów jest schowana w środku. Czasem sama zapominam, co jest w jakiej kieszeni, i zamiast butelki Nuka-Coli wyciągam zęby bramina albo pęk kluczy opisany „New Reno, Chop Shop”.

www.facebook.com/zulacostumes, fot.: Piotr Majdykowski

stiummem

chodzi o zabawę z znajomymi o podobnych zainteresowaniach. Bycie docenionym, podziwianym, oglądanym z uznaniem to też duży motywator do pracy – mówi Violet. – Cosplay staje się również szansą na wybiecie się i zdobycie popularności, a za tym idą biznesowe kontakty, które mogą stać się sposobem na całkiem dobry zarobek. No właśnie...

...czy na tym się zarabia?

– Zarobić można, wyżyć jeszcze nie, przynajmniej mnie się na razie nie udaje – przyznaje Issabel. Violet mówi jednak: – Cosplay jest dziś dla mnie głównym źródłem utrzymania. Tworzący kostiumy pozyskują pieniądze przede wszystkim z dwóch źródeł. – Zarabiać można, pracując na targach – twierdzi Violet. – Firmy, zatrudniając cosplayerkę, dostają nie tylko ładną buzię w sukience z logo, ale też profesjonalnie zrobiony kostium i zaznajomioną z produktem i środowiskiem osobę – dodaje. – Bardziej stałym zarobkiem są stroje na zamówienie – stwierdza z kolei Issabel. – W Stanach czy Kanadzie cosplay jest trochę mocniej zakorzeniony i ludzie są w stanie zapłacić 600-800 \$ za kostium szyty na miarę – mówi Violet. Mowa oczywiście o fanach, wielkie firmy

chcące promować swoje gry płacą dużo więcej.

Zanim jednak dojdzie do tak intratnych zleceń, w hobby trzeba zainwestować. – Wszystko zależy od kreatywności i zaradności – mówi Violet. – Kostium Dravena [LoL – dop. redakcji] można zrobić z kartonu i tanich materiałów, wydając 200 zł, a można zrobić to profesjonalnie, z czegoś wytrzymałego, ze wszystkimi detalami i wydać 1000 zł. Issabel z kolei przyznaje: – Mój najtańszy strój kosztował około 200 zł, najdroższy ponad 1200 zł. Jeśli postać ma inny kolor włosów i oczu, to trzeba inwestować w peruki i soczewki. Jeśli chce się zaoszczędzić, trzeba wszystko przemyśleć już przy wyborze stroju – radzi. – Strój można zrobić zgodnie z zasadą

szybko-tanio-dobrze, to znaczy wybierając dwie spośród trzech prezentowanych opcji – zdradza Zofia Urszula Kaleta. Gdzie kupować artykuły? To nie jest proste: – Cosplay jest niszowym hobby i nie ma w Polsce wielu specjalistycznych sklepów z materiałami – mówi Violet. – Dlatego często stroje tworzone są z tego, co znajdziemy w Castoramie czy sklepie modelarskim. Niestety pewnych rzeczy nie da się przeskoczyć, np. materiały termoplastyczne, które są obecnie w warsztacie chyba wszystkich topowych cosplayerów, kosztują do 250 zł za arkusz. Zofia jeden ze swoich strojów, w którym występowała podczas finału Eurocosplayu w Londynie, zrobiła za niecałe 50 euro. Jak to możliwe? – Cenę zawdzięczałam temu, że spędziłam sporo czasu, wycinając me-

talowe elementy z dachu autobusu nabytego na okolicznym złomowisku – przyznaje cosplayerka.

Nawet największe nakłady finansowe nie pomogą, gdy nie ma się pomysłu na to, w kogo się wcielić. Stąd też pytanie...

...jakie postacie odtwarzać?

– Ja zawsze polecam zacząć od tej, którą się zna i lubi – mówi Issabel. – Wtedy ma się większą motywację, by ją zrobić dobrze. Ale też na początku lepiej sprawdzić się przy jakimś prostszym projekcie, nie zabierać się od razu do zbroi Iron Mana. Wraz z nabytym doświadczeniem można robić odstępstwa od tych reguł: – Lubię rzeczy ładne, dlatego zdarza mi się odtwarzać kostiumy bohaterów, których dobrze znam – przyznaje Violet. ➤

„Występowałam już na scenie na ślepo, w stroju uniemożliwiającym siadanie czy schylanie się – ale pewne stroje są tego warte”

~ Zofia Urszula Kaleta

o tym, że projektanci postaci z gier nie przejmują się anatomicznymi aspektami strojów.



Julia „Issabel” Syczewa
Postać: Philippa Eilhart
Gra: The Witcher: Battle Arena

Peruka zapleciona w dwa warkocz oraz trzeci do-
czepiany warkocz z włosia
do warkoczyków.

Isyłowa bombka z organzą
i LED-ami w środku.

Gorset ze skaju tapicerskiego,
zdobiony kółkami kaleńicznymi
oraz... przewodem elektrycznym.

Lapa z formowanej termicznie grubej
płyty PCV, oklejonej pianką EVA.

Karwasze i bransolety z pianki
EVA obszytej sztuczną skórą trzy-
mają skrzydła za pomocą wszy-
tych agrafek.

Drewniany kij do łopaty. Malowany
akrylami i owinięty skórą.

Pióra gęsi, indyka,
pawia i sowy, na-
klejone na stelaż
z drutu i pianki EVA.
Żadne zwierzę nie
ucierpiało!

3 różne tkaniny do-
brane kolorystycznie
do postaci.

Buty na obcasie (16cm!). Nie widać
– nieważne! Sylwetka bohaterki
musi być zachowana!

Metal? Niekoniecz-
nie! Pianka EVA
ozdobiona sznurka-
mi, pokryta klejem
do drewna i poma-
lowana farbami
akrylowymi.



ISSABEL
COSPLAY

www.facebook.com/IssabelCosplay, fot.: MLC Foto www.facebook.com/MLCFoto

– Oczywiście robię research i w między-
czasie zaprzyjaźniam się z daną posta-
cią – dodaje.

Czy są bohaterowie, którzy są dla cos-
playerów niczym Hamlet dla aktorów
– niesamowitym wyzwaniem, ale dają-
cym wielką satysfakcję? – Dla mnie
Hamletemi i wszystkimi częściami Henryka
jest poprawne odwzorowanie zbroi z gier,
które jako poligony są perfekcyjnie mobil-
ne i lekkie, ale na prawdziwym człowieku
okazują się ciężką klatką. Sprawienie, żeby
w takim stroju można było chodzić, to
wielki sukces – mówi Violet. Issabel przy-
znaje: – Dla mnie taką postacią jest Kerri-
gan ze StarCrafta II. Bardzo chciałabym
zrobić ten cosplay, ale materiały potrze-
bne do jego wykonania są drogie i wyma-
gają sporo nauki. Oprócz tego ten strój
wymaga pracy kilku osób – odlewy ciała,
rzeźbienie itp. Dlatego na razie ta postać
pozostaje tylko w marzeniach.

Każdy, kto był na imprezie z cosplayera-
mi, zauważył, że stroje i odtwarzane
postacie często się powtarzają. Powód
jest dość prozaiczny: – Można się wyróż-

niać zbroją z WoW-a i z trzeciogowego
koreańskiego hack'n'slasha, wizualnie
oba te stroje mogą być równie imponują-
ce – mówi Violet. – Różnica polega na
tym, że świetny strój Blood Elfa będzie
repostowany przez całe blizzardowe
community, a ten drugi przez paru fanów.
Obecnie najpopularniejszą grą jest Le-
ague of Legends i wszędzie, gdzie pojawia
się cosplay, będzie dużo Katarin czy Akali.

– Są postacie omijane przez cosplayerów
– przyznaje Issabel. – Ale to bardziej
z powodu ich wyglądu lub bardzo nie-
ludzkiej anatomii. Tu najlepszym przy-
kładem jest Urgot z League of Legends.
Tego cosplayu jeszcze nie było! Kwestia
trudności stroju jest zresztą dość cie-
kawka. – Papier przyjmie wszystko, a na
człowieku trzeba trochę pokombinować,
żeby całość działała i nie wyglądała
absurdalnie – mówi Violet. – Na arcie
elfka lekko podskakuje na cienkich szpil-
kach, a z pleców wystają imponujące
anielskie skrzydła, ale żeby odtworzyć to
ujęcie, potrzeba trzech osób do pomocy,
haków, żyłek i dużo Photoshopa. Issabel
nie pozostawia suchej nitki na niکتó-

rych projektach grafików: – Lewitujące
elementy, pancerze, którym obca jest
grawitacja, sztywne, masywne zbroje
na zgięciu kolan czy łokci, hełmy i maski
uniemożliwiające widzenie, a przede
wszystkim – ogromne bronie, którymi
ciężko operować nawet przy pozowaniu
do zdjęć, co dopiero w walce.

Gdy kostium jest gotowy, by pokazać
go światu, czas na najważniejszy mo-
ment i odpowiedź na kolejne pytanie...

...jak cosplayerzy czują się na targach?

– Targi to ciężka robota – przyznaje
Violet. – Zdarzają się creeperzy, którzy
niby chcą wspólne zdjęcie, ale tak na-
prawdę chodzi o obmacanie kawałka
odśrodkowego ciała. Taki delikwent może
spodziewać się ostrzejszego słowa czy
kuksańca. Na szczęście na każdego ta-
kiego typka przypada pięciu zachwyco-
nych postacią fanów, z którymi mogą
pogadać o grze, cosplayu czy wraże-
niach z eventu – dodaje. – Z jednej
strony jest to zabawa, nowe znajomo-
ści, dobry sposób na promocję i mnó-

stwo ciekawych rzeczy, ale też zdarzają
się nieprzyjemności – przyznaje Issabel.
– Zdarzyła mi się sytuacja, gdy ktoś
chciał oderwać liść przyklejony do
mojego brzucha (część stroju Zyry
z League of Legends). Bez żadnego
słowa – podszedł i zaczął szarpać. Na
pytanie „dlaczego?!” odpowiedź
brzmiała „na pamiątkę!...” Issabel wy-
mienia też rzeczy, których szczególnie
nie lubi: – Opieranie się o nas całym
ciałem podczas zdjęcia, ściskanie, próby
podnoszenia na ręce czy złapania za
tyłek. Jeśli chcecie objąć cosplayera do
zdjęcia – zapytajcie go o to.

Cosplayerzy to głównie młodzi ludzie,
ale nie ma tu limitów: – Póki sprawia on
radość i są na tworzenie nowych kostiu-
mów chęci i pieniądze, nie ma pułapu
wiekowego – twierdzi Violet. Równie
ważny jest jednak czas, który trzeba
poświęcić na przygotowanie stroju –
często są to całe miesiące. I trzeba też
pamiętać, że cosplay poza halami im-
prez nie jest aż tak kolorowy. Violet nie
pozostawia złudzeń: – Muszę rozczaro-
wać wszystkich rozmarzonych chłop-
ków – posiadanie dziewczyny cosplay-
erki nie znaczy, że na co dzień chodzi
przebrana za Tifę z Final Fantasy. Bar-
dziej prawdopodobne jest to, że od
warczącej non stop maszyny do szycia
rozboli was głowa.

[CDA]

Kącik cosplay

Od dwóch numerów w Action Re-
daction mamy kącik cosplayowy –
zachęcamy wszystkich tworzących
kostiumy do wysyłania swoich fo-
tek, a całą resztę: do podziwiania
świetnie wykonanej pracy.



Geralt, czarny gej z Tokio

■ Walczyła o lepsze jutro: **Papkin**

Światli Amerykanie! Apostołowie tolerancji, adwokaci mniejszości! Wy, którzy trzymacie lejce rydwanu postępu, wy, którzy kruszycie kopie z bestyjami straszliwszymi nawet niż biblijny Lewiatan, a imiona ich: Rasizm, Seksizm, Mizoginia i Homofobia! Pozwólcie mi, proszę, kochać się z białą kobietą.

Żebyśmy się dobrze zrozumieli – nienawiść do mniejszości seksualnych, przekonania, że kobiety są od mężczyzn gorsze, czarnoskórzy kradną rowery, a obywatele Matuszki Rassiji masowo piją z niedźwiedziami polarnymi spirytus metylowy, uważam za jednakie idiotyzmy. I owszem, należy z tak prostackim spojrzeniem na świat walczyć. Powinna to jednak być walka mądra, a gry komputerowe niekoniecznie muszą być płomiennymi manifestami w obronie mniejszości.

W zbawianiu świata przoduje amerykański Polygon, serwis, który zdążył się już wstawić krytyką seksistowskiej Bayonetty 2, ubolewaniem na niewielką liczbę czarnoskórych i Latynosów w turniejach StarCrafta II i LoL-a, a niedawno także recenzją Wiedźmina 3. Zarzuty, że Ciri nie ma zapiętych wszystkich guziczków bluzki, wywołały co najwyżej dyskusyjny deszczyk. Burzowe chmury zasnuły niebo dopiero, gdy w osobnym artykule pogoniono Dzikiego Gon za rasizm. Zareagowały (często polemicznie) również media mainstreamowe, zarówno amerykańskie (Forbes), jak i polskie (naTemat czy Biztok).

„Nawet elfy mają okazję, by zaistnieć, ludzie innych kolorów skóry – nie, (...) nie jesteśmy traktowani jak istoty ludzkie” – grzmi Tauriq Moosa, dziennikarz o afrykańskich korzeniach, dodając, że biała branża opowiada historie białych ludzi dla białych ludzi. A choć Wiedźmina osadzono przecież w słowiańskiej mitologii (gdzie trudno o meksykańskie bóstwa) i w realiach przypominających słowiańskie średniowiecze (dopiero czekające na kolonializm), niby refren przez tekst Moosa przebiega mesjanistyczne przesłanie. Powinniśmy obsadzać gry jak najróżnorodniej. Nawet jeżeli miałyby na tym ucierpieć wiarygodność cyfrowych światów.

Mam z tym kłopot, bo nie chcę, żeby artystom krępowano ręce i kolanem upychano do ich wizji jakieś wątki, akurat będące na celowniku politpoprawnych mediów. Mój

drugi problem tkwi w tym, że tak hołubiony przez Zachód BioWare to postępowe studio czujące wiatr Zmian... dyskryminuje najboleśniej. No bo co z tego, że w Mass Effekcie 3

pojawia się Steve Cortez, a w Dragon Age'u: Inkwizycji mamy w drużynie Doriana. Przecież i jeden, i drugi to geje wyjęci z dowcipów, czyniący ze swojej orientacji seksualnej wielkie

Od politpoprawności w grach zbiera mi się już na wymioty.



halo. Dużo zdrowiej podeszło do tematu takie Overhaul, które – odświeżając oba Baldur's Gate'y – uczyniło homoseksualistą Dorna Il-Khana, półorka, który mógłby żuć gwoździe. Nasz Wiedźmin też radzi sobie z problemem lepiej i mniej inwazyjnie. Pojawiającego się w Białym Sadzie Mysława poznajemy nie jako pana lubiącego panów, ale biegłego myśliwego. Informacja o jego orientacji jest zaskoczeniem i w sumie maleńkim wątkiem zadania. Forsowanie politycznej poprawności skutkuje co najwyżej absurdami w rodzaju drugiego Dragon Age'a, w którym każdy z naszych towarzyszy jest biseksualny.

Wróćmy na chwilę do Inkwizycji: fakt, miasto Val Royeaux jest zamieszkiwane przez wielu czarnoskórych i wszyscy mówią z francuskim akcentem. Ale aglomeracja tylko utrwała stereotyp Francuza jako zadufanego w sobie, pretensjonalnego arystokraty, co to „je bułkę przez bibułkę” i podczas picia herbaty odchyła mały palec. BioWare tworzy światy o ciekawej demografii, ale nie potrafi wyjść z krzywdzących kajdan stereotypów. Obie sagi (książkowa Sapkowskiego i trylogia Redów) rozprawiają się z rasizmem zręcznie, bo choć nie ma w nich czerwonoskórych ani Latynosów, są elfy i krasnoludy. Negatywny stosunek ludzi do „obcych” jest bardzo wyczuwalny, ale zarazem piętnowany tak przez Geraltą, jak i inne postacie niebędące wsiowymi prostaczkami.

Jestem zmęczony dyktatem politycznej poprawności i koniecznością patrzenia na świat przez zachodnie okulary. Jestem zmęczony słuchaniem głosów, że artysta MUSI umieszczać w grze przedstawicieli społeczności LGBT, czarnoskórych, Azjatów i Żydów, kobieta nie może odsłonić uda, bo magicznie stanie się obiektem seksualnym, a tak w ogóle, to najlepiej byłoby wprowadzić damsko-męski parytet w obsadzie. Mam tego za dużo po odejściu od monitora. Kuriozalne stwierdzenia, że miss Francji jest zbyt biała i „niereprezentatywna dla etnicznego zróżnicowania kraju”, że oscarowa „Ida” to antypolski paszkwil i że wszyscy powinniśmy własną piersią bronić prostackiego Charlie Hebdo, zostawmy, proszę, poza steamowymi bibliotekami. A przekaz zostawmy twórcom. **[CDA]**

Gadżety na wakacje

Wyszukał: Ping

Lato zbliża się wielkimi krokami i choć większość z nas spędzi je raczej analogowo, istnieje szereg gadżetów, które można zabrać w podróż, aby nie zapomnieć o swoim hobby.

Prezentujemy kilkanaście z nich, więc każdy powinien znaleźć coś dla siebie. Sprawdziliśmy je pod kątem dostępności w Polsce – wszystkie gadżety można kupić za złotówki w lokalnych sklepach, więc nie ma obaw o to, że trzeba będzie importować je na własną rękę. No i oczywiście pamiętajcie, że to zabawki dla fanów – więc często dużo droższe niż te same rzeczy, ale z innym nadrukiem...



Wiedźmińskie puzzle

60 zł / cdp.pl

Jesteś fanem Wiedźmina, a do tego lubisz składać puzzle? Ten zestaw jest dla ciebie. Wiedźmińska grafika o wymiarach 85 x 58 cm podzielona na 1500 elementów czeka na ułożenie. Dostępne są dwa warianty – jeden przedstawia generałów Dzikiego Gonu, drugi Geralt. Miłym dodatkiem jest plakat – można go użyć jako podpowiedzi lub po prostu powiesić na ścianie.

Pochodnia z Minecrafta

165 zł / best-play.pl

Na wieczór pod namiotem warto wziąć ze sobą latarkę, jednak nie musi być to standardowa, nudna „tuba” – możesz zaopatrzyć się w minecraftowy gadżet będący repliką pochodni. Wystarczy włożyć trzy baterie i już robi się jaśniej.

Nintendo Mini Classics

14,49 zł / agito.pl

Dawno, dawno temu Nintendo wyprodukowało gierki elektroniczne, które były podrabiane przez naszych sąsiadów zza wschodniej granicy (kultowe rosyjskie „jajeczka”). Mini Classics działa na tej samej zasadzie, jednak „konsola” została zredukowana do formy breloczka. Idealny gadżet dla fanów retro, którzy chcą mieć przy kluczach kawałek historii.



Kubek Half-Life

40 zł / ultima.pl

Co stawia na nogi lepiej niż kubek czarnej kawy? Czarna kawa w kubku z laboratorium Black Mesa – ponoć tamtejsi naukowcy nigdy nie mieli problemu z zarywaniem nocy, choć nie potwierdzono wpływu kubka na pobudzający napar. Gadżet został wyprodukowany przez firmę Gaya Entertainment i jest to oficjalny produkt, zatem można być pewnym, że nie otrzyma się bublę.



Pakiet podróżny Call of Duty Advanced Warfare

90 zł / ultima.pl

Składający się z trzech elementów zestaw podróżny sygnowany logiem Call of Duty to dobra propozycja dla fanów marki wybierających się w podróż – portfel i spinacz na klucze przydadzą się chyba każdemu. Szkoda, że bransoletka nie ma żadnych ukrytych funkcji takich jak chociażby otwieracz do butelek.



Torba Assassin's Creed

110 zł / ultima.pl

Przed wyruszeniem w drogę należy skompletować ekwipunek. Do torby zmieścisz wszystkie szpargały, które przydadzą ci się w trakcie letniego wypadu. Efekt uboczny? Będziesz widoczny dla innych graczy – to trochę nie po asasyńsku.



Przypinki Angry Birds

15 zł / eplakaty.pl

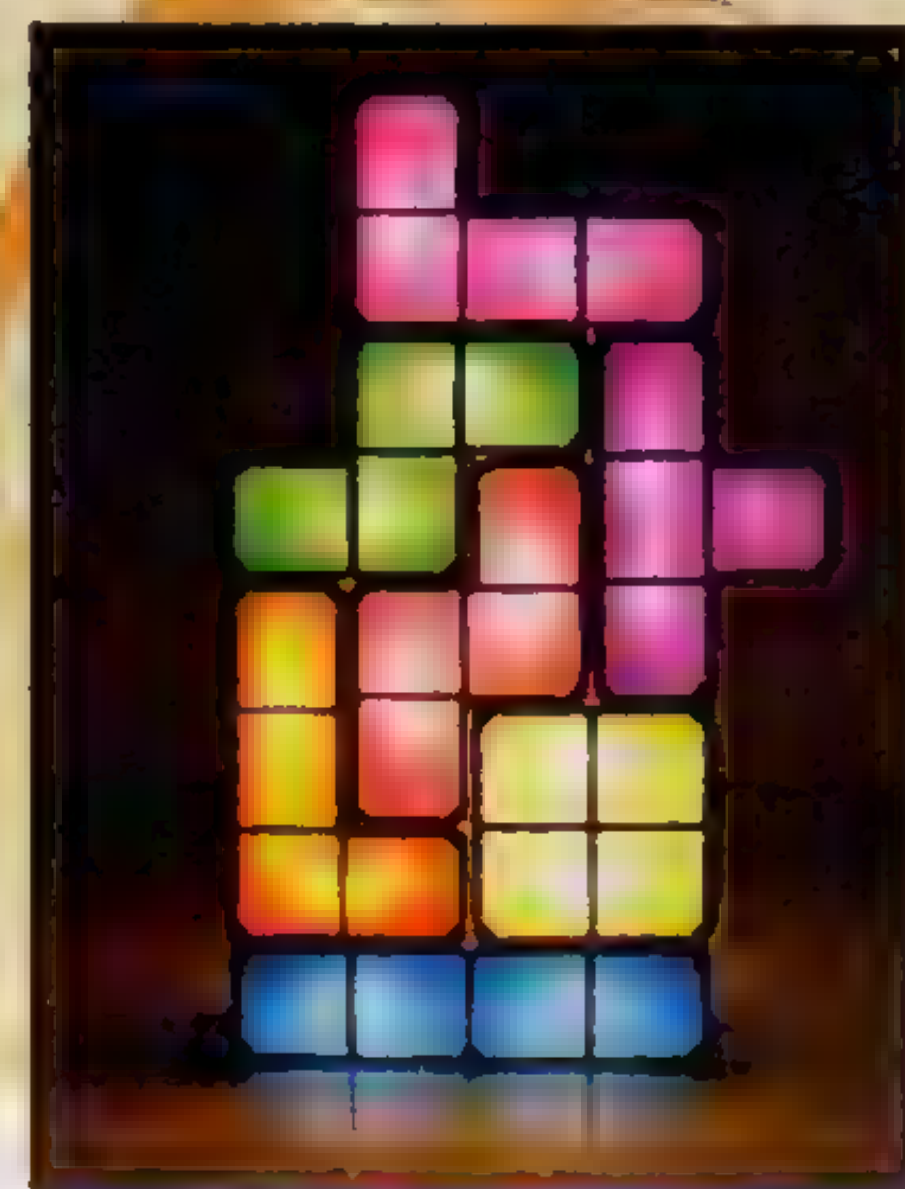
Niedrogi zestaw przypinek to miły upominek dla fana Angry Birds. Dostępne są różne warianty, o różnych rozmiarach. O ile oczywiście nie masz jeszcze dość Wściekłych Ptaszonów.



Głośnik Angry Birds

119 zł / toys4boys.pl

Solidnie wykonany głośnik w kształcie czerwonego ptaka z Angry Birds to fajny gadżet dla każdego, kto chce posłuchać muzyki z przenośnego sprzętu – można do niego podłączyć każde urządzenie obsługujące jack 3,5 mm (standardowe słuchawki). Wady? Do działania wymagane jest podpięcie zasilacza.



Lampka Tetris

195 zł / toys4boys.pl

Najbardziej kreatywna lampka nocna, jaka powstała – możesz zmieniać jej wystrój każdego wieczoru, gdyż składasz ją sam. Zestaw zawiera siedem klocków pokrytych specjalnym tworzywem sprawiającym, że kolejne dokładane elementy zapalają się po kontakcie z tymi podłączonymi już do prądu.



Czapka Wolfenstein: The New Order

85 zł / ultima.pl

Szukając schronienia przed słońcem, warto zadbać o nakrycie głowy – patrolówka z logiem Wolfensteina to dobry wybór dla fanów kultowej serii. Naszywka nie jest nachalna i nie budzi skojarzeń wśród osób niezwiązanych z grami, jednak gracze z pewnością rozpoznają logo. Tylko cena taka trochę... od czapy.



Mikroskop Star Wars

39 zł / best-play.pl

Mikroskop w kształcie R2D2 to prawdziwie geekowski sprzęt – do zestawu dołączono slajdy ze spreparowanymi elementami świata Gwiezdnych Wojen, które można podejrzeć z bliska. O ile za taką cenę trudno oczekiwać porządnego, naukowego mikroskopu, o tyle na pewno jest to sympatyczny gadżet dla każdego fana uniwersum.



World of Warcraft Monopoly

170 zł / ultima.pl

Kochasz przebywać w Azeroth? Zainteresuj się Monopoly w wersji World of Warcraft. Hasbro połączyło dwie marki, wydając najpopularniejszą na świecie planszówkę przeniesioną do realiów najpopularniejszego MMO. Wraz z grupką znajomych możecie grać się wzajemnie i handlować miejscówkami znanymi z gry. Niestety, podobnie jak gra Blizzarda, World of Warcraft Monopoly nie doczekało się polskiej wersji językowej. **[CDA]**

Minecraft - zestaw do papercraftingu

50 zł / abcksiegarnia.pl

Lubisz Minecrafta i chcesz pobawić się w budowanie klocków na żywo? Daj szansę papercraftingowi. W pudełku znajdziesz kilkadziesiąt elementów znanych z gry, wydrukowanych na grubym papierze, które trzeba własnoręcznie posklepać.





Gry zagadkowe

■ Szuka tam, gdzie nie ma czego szukać: **Berlin**

Jeżeli zdarza wam się czytać moje teksty, to prawdopodobnie wiecie już, że nie przepadam za grami, w których decyzje sięgają poza „czy strzelić koleśowi rakietą pod nogi, czy może raczej w głowę”. Mam nadzieję, że nie traktujecie tych deklaracji poważnie.

Za każdym razem, kiedy piszę coś takiego, oczywiście mocno przesadzam. Nie mam nic przeciwko produkcjom z interesującymi fabułami, bo trzeba być szaleńcem, żeby dobrej fabuły nie doceniać. Problem mam z historiami, które albo wpadają w kategorię „to obraża moją inteligencję”, albo opowiadane są za pomocą środków, które mnie zupełnie nie interesują.

Dlatego niestety nie gram w przygodówki. Nie jestem w stanie wykrzesać z siebie nawet cienia pozytywnej emocji, kiedy przychodzi do produkcji przypominających mi czasy, kiedy dostawałem dwójke na matematyce. Chociaż chciałbym poznawać ich historie, to nie mam cierpliwości i żal mi życia na zagadki, jakie twórcy uporczywie do nich wrzucają, żeby „uroz-

gramowanie osobowości robotów, grzebanie w kamerach ochrony czy analizy kodu genetycznego”, spotykane chociażby w Technobabylon.

Bo widzicie: przedziwną właściwością naszej branży jest to, że **tak wielu ludzi interesuje się grami, które opierają się na zagadkach, a tak niewielu chce mieć do czynienia z grami, które same w sobie są zagadkami**. Nie ukrywam więc, że w kolejnej z niustannych prób wyjścia na totalnego hipstera i marudę oddałbym lekką ręką cały dorobek Lucas Arts za więcej tytułów pokroju Starseed Pilgrim, The Void, Pathologic, Knock-knock czy nawet – tak, zgadliście – Dark Souls (ale nie martwcie się – o Soulsach nie będzie tu ani słowa więcej). To rzeczy, których urok w znacznym stopniu opiera się na

formuł, których przesadnie tłumaczyć nie trzeba. Granie w nowego Wiedźmina jest więc łatwe i przyjemne – poznawanie jego zawilej historii nie różni się za bardzo od siedzenia przy ruchomych obrazkach albo przewracania kartek. Po przejściu go miałem wrażenie, że skończyłem właśnie oglądać przyjemny serial, ale nie odbiłem się od niego dalej.

O wiele więcej dało mi studiowanie The Void, które do szukania sensu zmusiło, zostawiając mnie sam na sam z wirtualnym światem. Wiedziałem, że sens gdzieś kryć się musi, bo Ice-Pick Lodge to grupa szalonych naukowców z zacięciem artystycznym, i grzebałem, aż się dogrzebałem. Okazało się, że tekst czytany podczas zakończenia był częścią wiersza rosyjskiego poety, Wołoszyna, a każde z zakończeń – związane z podejmowanymi w trakcie gry wyborami – miało przyporządkowaną sobie strofę. To zestawione z początkiem (sonetem de Camõesa) i dialogami w trakcie budowało kolejną warstwę narracji, której nie zrozumiałbym, gdybym nie sprawdził, z czym mam do czynienia. A to tylko wierzchołek góry lodowej. Nikt nie zrobił side-questa poruszającego Ważny Problem A – zamiast tego dał mi potężną liczbę motywów do interpretacji, a każdy prowadził do innego rozumienia dialogów z napotkanymi postaciami, wirtualnego świata, zakończeń. Do szukania odpowiedzi zainspirowała mnie próba rozwiązania zagadki, jaką był scenariusz dużej gry komputerowej!

Oczywiście nie mam zamiaru stać na rynku z transparentem „komplukujcie

Czemu lubimy gry z zagadkami, ale nie lubimy gier zagadek?

maicić” prosty gameplay. Nie obchodzi mnie cholerne łamigłówki. Szczególnie te wyciągnięte prosto z testu na IQ, bo w nich zawsze wychodzę na durnia (Przypadek?! :) – MQC). (Nie sądzę! – Ber).

Przy każdej wysoko ocenionej w naszym piśmie przygodówce pytam więc kolegę redaktora Papkina o to samo – czy jest tam jakieś klikanie przedmiotami na przedmiotach albo dopasowywanie klocków do klocków. Jeżeli się zająknę przy odpowiedzi, to znaczy, że bardzo chce mnie danym tytułem zainteresować i nie wie, jak sprzedać mi go tak, żeby informację na temat „elementów logicznych” pominąć. Nigdy mu się jeszcze nie udało i między innymi dlatego ten gatunek jest od dawna poza sferą moich zainteresowań. Zastąpiło go zupełnie inne zjawisko – coś, co wydaje mi się o wiele bardziej interesujące niż „pro-

tym, by zrozumieć, o co w ogóle w nich chodzi. Celowo nie tłumaczę co ważniejszych rzeczy związanych z rozgrywką, celowo skrywam historie pod płaszczykami bezsensu albo zruconych niby od czapy komentarzy. Nie bawią się w ekspozycję fabularną i tutorializację: opierają się na wierze twórców w to, że ich odbiorca jest inteligentnym człowiekiem, któremu palcem niczego pokazywać nie trzeba.

Gry „opierające się na fabułach” często niewiele różnią się w sposobie podania treści od książek albo filmów: ekspozycja w dialogach ubarwiana jest drzewkami wyborów, a rozgrywka czerpie z prostych i zrozumiałych

GAIN FROM LOSS
ONE DOES NOT MEASURE
BUT BROKEN HEARTS
YIELD STARSEED TREASURE



► Starseed Pilgrim, jak widać po tym samouczku, nie ma ochoty się nikomu z niczego tłumaczyć.

wszystko, do cholery, bo tylko w ten sposób da się zrobić w grach dobrą fabułę!”. Jedyne, co chcę przekazać, to „siedząc przy grach, w miarę możliwości, jak ci się ewentualnie zachce, kiedy będziesz mieć czas i chęć, może mógłbyś spróbować sięgać tam, gdzie wzrok nie sięga”, bo siedzimy przed tymi ekranami codziennie i zamiast dać szansę tym, którzy starają się przekraczać granice naszego cudownego medium, zadowalamy się starymi historiami zaprezentowanymi w stary sposób, ale w interaktywnej formie. Może warto chociaż spróbować zainteresować się starymi historiami (bo nowych przecież nie ma – w końcu nihil novi sub sole), ale podanymi w nowy sposób? (CDA)

Prey 2

■ Chował ludzką głowę w piasek: **Papkin**

Portale, zabawy grawitacją, podróże przez wymiary, zwierzęcy pomagier, organiczny statek Obcych, Indianie, interaktywne miejscówki, Judas Priest w soundtracku – Prey miał to wszystko i nawet dziś pocina się w niego, rechocząc z radości. W sequel, choć chciał dołożyć otwarty świat i rolplejową konstrukcję, nie pocina się zaś wcale.

Mocno się ten powrót przeciągał. O tym, że coś jest na rzeczy, przebakowano już w 2008 roku, dwa lata po premierze oryginału. Pierwotnie miał on stanowić po prostu rozwinięcie mechanizmów „jedynek” (z portalami i światem duchów na czele) oraz kontynuować historię Tommy’ego. Gdy jednak na arenę wkroczyła Bethesda i wyłożyła na stół walizy dolarów, pierwotny projekt rozszedł się po kościach. Human Head, których umysły zajmowały się przez lata arcyambitnymi arcydziełami pokroju androïdowego Fort Courage (#nikogo) oraz konwersji Batman: Arkham Origins na Wii U (#tyżnikogo), zyskało natomiast szansę na powrót do pierwszej ligi.

Do wspinaczki na szczyt przygotowywał się Killian Samuels, pracownik amerykańskiej agencji federalnej, który kilka lat po zderzeniu na linii samolot pasażerski – Obcy odnalazł się na nieprzyjaznej planecie Exodus jako łowca nagród. Zarys scenariusza miał w sobie ziarno goryczki (wyświechtany do cna motyw amnezji), ale i łyżeczkę cukru (potwierdzono, że duża rolę w historii odegra Tommy).

Nową wizję zasygnalizowano światu w 2011, przy czym trzyminutowy zwiastun, wsparty wokalami Johny’ego Casha, zdradzał de facto trzy rzeczy: że **Prey 2 będzie miksować science fiction rodem z lat 90. z westernową narracją**, że eksploracja stanie się swobodniejsza i że w grze pojawi się prekursor wykorzystanego później w Titanfallu smart pistola (broni, która przed wystrzeleniem może oznaczyć kilka celów). Więcej konkretów wyłożono podczas E3, kiedy to pokazano obszerny fragment rozgrywki, oparty na id

Tech 4. Arsenał miał się rozrosnąć o granat antygravitacyjny, unieruchamiające wiązki energii, micronové i rakiety. Grywalny Boba Fett dysponował także tarczami energetycznymi, jakie mógł rozstawić w dowolnym miejscu. W przeciwieństwie do Tommy’ego Killian okazał się zaprzyjaźniony z nową szkołą, stąd wykazywał biegłość w kryciu się za osłonami, wślizgach i braniu zakładników. Nadzieje budziła także bardziej rolplejowa konstrukcja – neonowe miasto rzeczywiście wydawało się otwarte, a z okien interfejsu wdzięczyło się kilka równoległych zleceń.

Pierwsze plotki o postawieniu na projekcie krzyżyka pojawiły się niecały rok później, gdy twórcy odwołali swoje wystąpienie na GDC. Nieco później rozeszły się pogłoski o tym, że Human Head zostało odsunięte od produkcji, a duński portal PSFocus donosił wręcz o skasowaniu tytułu. Spekulacje odżyły, gdy Bethesda zdjęła grę ze swojej oficjalnej strony, pokrętnie argumentując decyzję „chęcią skupienia się na nadchodzących tytułach”. Prey 2 zaliczył jeszcze konflikt między developerem a wydawcą, rzekomy reset i rzekome przenosiny do Arkane (twórców Dishonored) oraz wyciek dokumentacji (gdzie nazwano go „duchowym następcą System Shocka 2”). Po dwuletniej niby-egzystencji w limbo w październiku ubiegłego roku Bethesda oficjalnie potwierdziła wstrzymanie produkcji. Powód? Klasyczny – „tytuł nie spełniał oczekiwań”. Żalujemy, że wyciągnął kopyta, bo po cichu liczyliśmy, że – wzorem znakomitego protoplasty – okaże się on czarnym koniem. Cóż jednak, łowca nagród to niepewny fach. **[CDA]**

Info

- Początek produkcji: 2008/2011 r.
- Koniec produkcji: październik 2014 r.
- Gatunek: FPS
- Stopień ukończenia: ponoć niemal kompletna gra
- Podobne do: Prey, Deus Ex: Human Revolution
- Nie wyszło, bo: Bethesda uznała tytuł za niespełniający oczekiwań
- Dalsze losy twórców: W 2014 wydali Minimum, w 2015 Lost Within

Czy wiesz, że:

- Jason L. Blair, scenarzysta Preya 2, w emocjonalnym oświadczeniu wydanym na rok przed oficjalnym skasowaniem tytułu przyznawał, że tytuł był wówczas niemal gotowy, a choć odpowiadała za niego mała ekipa, „gracze nawet by tego nie poczuli”. Rzekome przenosiny pod banderę Arkane Blair tłumaczył „powodami politycznymi”, czym pośrednio potwierdził plotki o tarciach na linii Human Head – Bethesda.

Wspominamy
godne uwagi gry, które nie zdołały ująć
świata dziennego, bo pochłonięły je
problemy finansowe twórców lub zmiany
polityki i twarde decyzje wydawców.



► Gra pozostawała wierna estetyce poprzedniczki.



► Świat miał się stać bardziej otwarty, a walka współczesniejsza.



► Zaniechanie produkcji umotywowano „niesatysfakcjonującą jakością”.



► Z tytułu pozostało jedynie kilkadziesiąt screenów i niezły gameplay. Spoczywaj w pokoju, Prey 2.

POLICE LINE DO NOT CROSS

POLICE LINE DO NOT CROSS

POLICE LINE DO NOT CROSS

POLICE LINE DO NOT CROSS

POLICE LINE DO NOT CROSS

POLICE LINE DO NOT CROSS

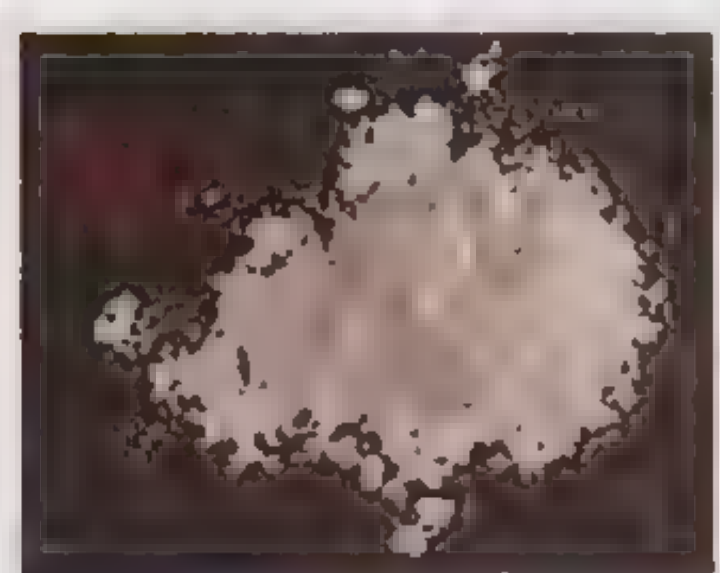
lista promowanych ofert

**HERA****kup teraz!**

do wyczerpania przedmiotów

666 dostępnych gramów

150 osób kupiło

**KOKA****kup teraz!**

do wyczerpania przedmiotów

526 dostępnych gramów

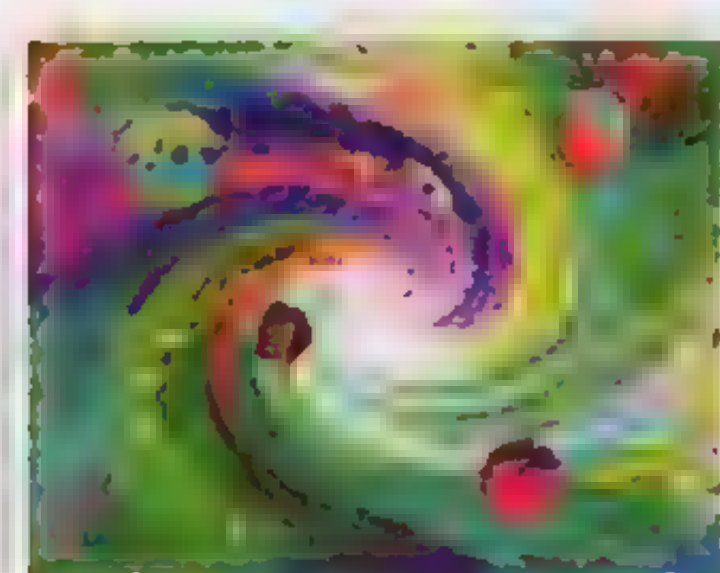
180 osób kupiło

**HASZ****kup teraz!**

do wyczerpania przedmiotów

898 dostępnych gramów

222 osób kupiło

**LSD****kup teraz!**

do wyczerpania przedmiotów

898 dostępnych listków

989 osób kupiło

■ Zażył informacji: Papkin

Październik 2013. Biblioteka publiczna, San Francisco. Mężczyzna przegląda powieści science fiction. Do biurek, jedna po drugiej, przysiadają sześć postaci. Mężczyzna otwiera laptopa. Postacie zrywają się na równe nogi. Mężczyzna widzi wymierzone w swoją stronę pistolety. Zakłada ręce za głowę i podchodzi do okna. Maj 2015. Sąd skazuje mężczyznę na wyrok dożywotniego więzienia.

Wbrew pozorom nie jest to zarys kulminacyjnej sceny z kiczowatego filmu akcji, ale jeden z ważniejszych momentów w walce z internetową przestępczością. Wspomniany mężczyzna to 29-letni Ross Ulbricht, aż do zatrzymania szef Silk Road, największej na świecie internetowej giełdy narkotykowej. Tajemnicze postacie to natomiast agenci FBI. Biuro rozpracowywało działalność Ulbrichta na długo przed aresztowaniem, dokonując ponad stu kontrolowanych transakcji czy podszywając się pod moderatorów serwisu. By jednak właściwie naświetlić, w jaki sposób udało się ustawić szlaban na Jedwabnym Szlaku, musimy cofnąć się w czasie znacznie dalej...

Luty 2011

Serwis wypłynął na szerokie, medialne wody właściwie z chwilą powstania, kiedy to z bocianiego gniazda wypatrzył go dziennikarz portalu Gawker. Ów nie tylko ruszył temat jako pierwszy, ale też ukuł w swoim artykule zwrot „narkotykowy Amazon”, często stosowany później przez inne redakcje. I nie była to zła analogia. Użytkownicy giełdy mogli

zaopatrzyć się za jej pośrednictwem w substancje niedozwolone (choć nie tylko – również w biżuterię czy książki), a także – jak na Amazonie, Allegro czy eBayu – rekomendować (bądź nie) konkretnego sprzedawcę i opisywać w komentarzach zarówno jakość „towaru”, jak i szybkość dostawy. Bezpieczeństwo miały gwarantować trzy warstwy ochronne – TOR, PGP i bitcoiny. Pod akronimami kryją się The Onion Router, sieć chroniąca tożsamość kupców i sprzedawców poprzez wielokrotne szyfrowanie komunikatów (co utrudnia wykrycie miejsca, skąd zostały nadane), oraz Pretty Good Privacy, narzędzie do kodowania wiadomości i zabezpieczania ich przed modyfikacjami. Bitcoiny to natomiast istniejąca tylko w internecie, trudno namierzalna waluta (patrz: CDA 08/2013).

Od tekstu Gawkera mija kilka miesięcy. Dwóch amerykańskich senatorów, demokraci Charles Schumer i Joe Manchin, wystosowuje do antynarkotykowej agencji DEA i rządowego Departamentu Sprawiedliwości list otwarty, w którym proszą obie instytucje o bliż-

sze przyjrzenie się działaniu Silk Road. Niecały rok później FBI i IRS (Internal Revenue Service, rządowa agencja zajmująca się ściąganiem podatków) udaje się nie tylko powiązać nazwisko Ulbrichta z Dreadem Pirate'em Robertsem, administratorem serwisu, ale też złapać z nim kontakt. Jeden z tajnych

agentów spędza po 10-12 godzin dziennie jako cirrus, moderator giełdy. Korzystając z wewnętrznego czatu, może wymieniać z Ulbrichtem wiadomości i wie, kiedy jest on zalogowany. To niewiele, ale właśnie logowanie w bibliotecę będzie ostatecznym dowodem na to, że Ross i Dread Pirate Roberts to ta sama osoba.

Maj 2012

Służby starannie zbierają i inne dowody. Z czasem FBI wchodzi w posiadanie – w niejasnych zresztą okolicznościach – kopii danych z serwerów Jedwabnego Szlaku. Poważne błędy popełnia



► Za pośrednictwem Silk Road dało się zamówić fałszywe dokumenty, z czego korzystał nawet sam Ulbricht.

POLICE LINE DO NOT CROSS

POLICE LINE DO NOT CROSS

POLICE LINE DO NOT CROSS

POLICE LINE DO NOT CROSS

POLICE LINE DO NOT CROSS

POLICE LINE DO NOT CROSS



Większość nielegalnych transakcji realizowana była za pomocą zwykłej poczty.

Sam Ulbricht, który pod nickiem „alto-id” reklamuje serwis na jednej ze stron, ale równocześnie na innej wiąże tę ksywkę ze swoim imiennym adresem mailowym. Gwóźdź do własnej trumny przybija w maju 2012, kiedy pyta w serwisie Stack Overflow (pod swoim nazwiskiem!): „jak mogę połączyć się z ukrytą usługą TOR za pomocą cURLa w języku PHP?”. Raptem minutę po przesłaniu wiadomości Ross zmienia nazwę użytkownika na „frosty”. Pechowo dla niego serwis przechowuje dane na temat rejestracji. Ten i inny, informacyjny łupież” pozostawiony w sieci przez Dreada Pirate’a Roberta będzie wkrótce przedmiotem dociekań amerykańskich prawników.

Sierpień 2013

Nie uprzedzamy jednak faktów, jest połowa roku 2013, a Silk Road wydaje się silniejszy niż kiedykolwiek wcześniej. Serwis wyszedł zwycięsko ze zmasowanego ataku (tzw. DDoS-a, przeciążenia serwerów przeprowadzanego z wielu komputerów i miejsc jednocześnie). O uderzenie podejrzewa się rywalizujące Atlantis, próbujące uszczknąć z popularności Jedwabnego Szlaku, publikując viralowe reklamy i umieszczając w swej ofercie również zakazaną u konkurencji broń. Niespodziewanie w sierpniu Atlantys oficjalnie kończy działalność („ze względów bezpieczeństwa” – jak piszą jej administratorzy), czym przypieczętowanie dominację Silk Road. Miesiąc wcześniej FBI zamyka Freedom Hosting, internetowe skupisko dziecięcej pornografii, natomiast cała reszta stawki dopiero raczkuje.

Z giełdy skorzystało już kilkaset tysięcy dilerów i użytkowników, co

przełożyło się na przepływ 9,5 miliona Bitcoinów (około 1,2 miliarda dolarów!). Na miesiąc przed zatrzymaniem Ulbricht czuje się na tyle pewnie, że postanawia udzielić wywiadu (oczywi-

Nie libertariański manifest, ale narkotykowy Amazon.

ście przy zastosowaniu oprogramowania szyfrującego) opiniotwórczemu Forbesowi, na którego łamach zdradza, że nie on pierwszy szefował Jedwabnemu Szlakowi. To zresztą bodaj jedyna okazja, by zajrzeć do głowy lidera „najbardziej wyrafinowanej i obszernej nielegalnej giełdy, z jaką mieliśmy do tej pory do czynienia w internecie”, jak później określa działalność FBI.

– Państwo stara się kontrolować niemal każdy aspekt naszego życia, nie tylko użytkowanie narkotyków – pisze Dread Pirate Roberts. – W tym, co robimy, nie chodzi o „rekomendowanie narkotyków”, (...) chodzi o staniecie w obronie naszych praw, jakie posiadamy jako istoty ludzkie, i o odmowę podporządkowania się, gdy nie zrobiliśmy nic złego. Silk Road to platforma dla tej wiadomości. Wszystko inne jest drugorzędne – kończy. Manifest Ulbrichta to zbiór libertariańskich i anarchistycznych idei, które faktycznie mają na papierze mocny wydźwięk, i nie dziwota, że lider Szlaku staje się dla niektórych symbolem walki z opresyjnym państwem. Pamiętajmy jednak, że ten sam człowiek dzięki prowizjom od transakcji (sięgającym od 8 do 15% ich wartości) zainkasował na tym „stawianiu w obro-

nie praw” dziesiątki milionów dolarów, w dodatku handlował na boku bronią i zlecał morderstwa (o czym za moment). Bo mimo że Silk Road oficjalnie zabraniał zarówno jednego, jak i drugiego (a także – chociażby – rozprowadzania pornografii dziecięcej i handlu kartami kredytowymi), nie przeszkadzało to Ulbrichtowi w powołaniu do życia bliźniaczego (działającego na właściwie identycznych zasadach) The Armory. Rozprowadzaniem spluw Dread Pirate Roberts nie trudnił się jednak długo, bo Zbrojownię szybko zamknięto z prozaicznej przyczyny: niewielkiego ruchu.

Październik 2013

Zebrawszy dowody, agenci dokonują opisanego we wstępie aresztowania i zamykają Jedwabny Szlak, co dość mocno uderza w internetowy handel narkotykami. Silk Road (oznaczony numerkiem 2.0) wraca do życia już szóstego listopada, działa jednak w znacznie mniejszej skali. Doraźnie jego klientów przejmują Sheep Marketplace i Black Market Reloaded. Silk Road zostaje ponownie zamknięty przez FBI dokładnie rok po nowym otwarciu, a jego ówczesny lider, niejaki Defcon – wpada w ręce władz.

Jeszcze w 2013 padają wspomniane Sheep Marketplace i Black Market Reloaded. Pierwszy z powodu kradzieży, jakiej dokonał jeden z jego użytkowników (który to przywłaszczył sobie w bitcoinach, bagatela, 6 mln dolarów), drugi – z powodu niemożności obsłużenia masy klientów, jakich pozostawiła po sobie niedawna konkurencja.

Maj 2015

Federalny sąd Kalifornii ogłasza precedensowy wyrok, **Ross Ulbricht zostaje skazany na dożywocie bez możliwości zwolnienia warunkowego**. Podstawą dla surowej decyzji jest złamanie przez niegdysiejszego barona narkotykowego kilku paragrafów do-

tyczących – między innymi – handlu substancjami niedozwolonymi, prania brudnych pieniędzy i przestępstw komputerowych. Ale Ulbricht zostaje również oskarżony o usiłowanie morderstwa. Podczas procesu prokurator udowodnił, że mężczyzna zlecił sześć zabójstw, za które zapłacił ok. 730 tys. dolarów. Szkopuł w tym, że... nie ma dowodów na to, że jakiegokolwiek z nich doszło do skutku.

Oskarżyciel przedstawił korespondencję, z jakiej wynika, że Dread Pirate Roberts kiepsko dobierał egzekutorów. Jednym z nich był działający pod przykrywką agent FBI. Kolejnym – rzekomy członek motocyklowego gangu Hells Angels, któremu Ulbricht zlecił „zajęcie się” sprawą szantażysty ukrywającego się pod pseudonimem FriendlyChemist. Ów, i owszem, groził internetowemu Tony’emu Montanie ujawnieniem personaliów tysięcy użytkowników Jedwabnego Szlaku. Służbom nie udało się natomiast udowodnić, że zlecenie na jego głowę faktycznie zostało wykonane. Pojawia się nawet podejrzenie, że duet Aniołek i Chemik po prostu sprytnie wyłudził pieniądze.

W mowie końcowej sędzina Katherine Forrest mówi: – Nie miejcie złudzeń, Ulbricht był dilerem narkotyków, który wykorzystywał uzależnienie innych ludzi. Orzeka ponadto przepadek całej zarobionej przez serwis kwoty (184 mln dolarów!). Medialnie to poważny cios dla internetowej dystrybucji narkotyków i balsam na serca opinii publicznej. W praktyce jednak – podobnie jak zabójstwo kolumbijskiego „króla Kokainy” Pabla Escobara – raczej pewien symbol. Digital Citizens Alliance szacuje, że w momencie zatrzymania Ulbrichta w sieci można było znaleźć ok. 20 tys. ofert sprzedaży substancji niedozwolonych. W kwietniu tego roku liczba ta wynosiła ponad dwa razy więcej, 43,6 tys. Choć zatem Dread Pirate Roberts dostarczył gazetom nagłówków, amerykańska wojna z narkotykami wchodzi w następny, jeszcze intensywniejszy etap. I wiele wskazuje, że nawet dysponując praktycznie nieograniczonymi środkami, kolejne rządy nie mają szans tej wojny wygrać. [GDA]

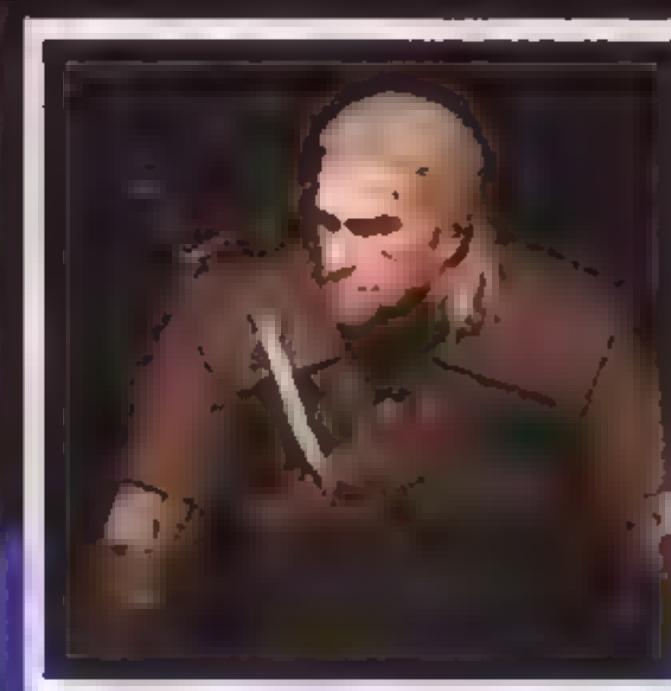
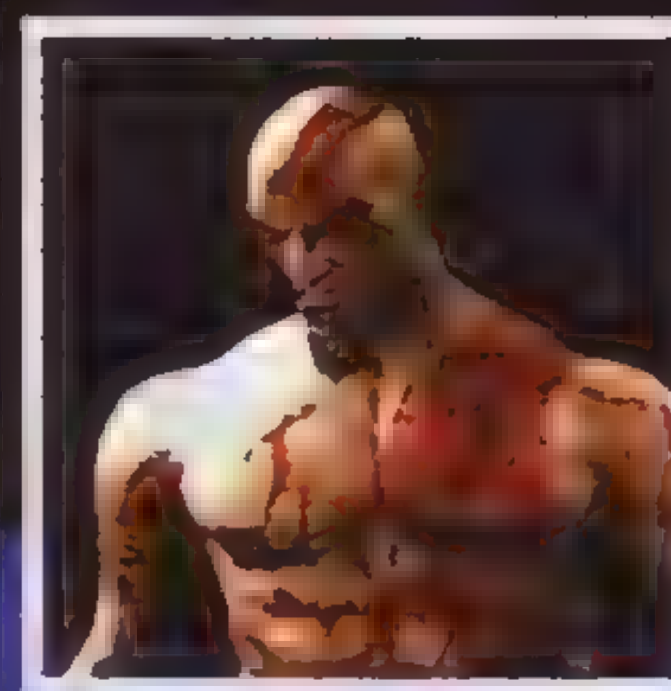
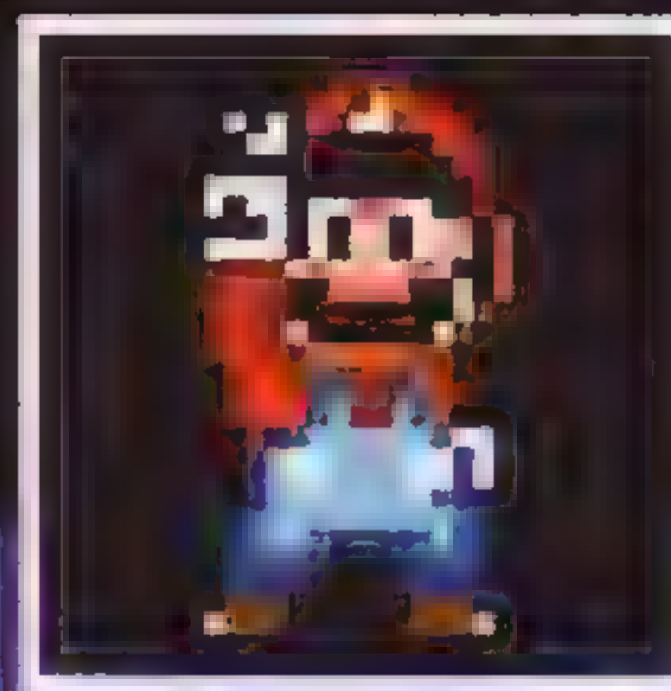
Spacer po Jedwabnym Szlaku

Pierwszym krokiem było zainstalowanie TOR-a, za którego pośrednictwem wyświetliłby się wam czarny ekran z prośbą o rejestrację (wystarczyło podać nick, hasło i kraj pochodzenia). Sam interfejs rzeczywiście był ciut amazonowy, aukcje dzielono na podkategorie, za pośrednictwem komunikatora sprzedawcy i kupujący mogli dograć szczegóły, nie zabrakło też czatu dla wszystkich i systemu rekomendacji oraz „pomocy technicznej”, do jakiej można się było zgłosić, gdy zamówiony towar uporczywie nie chciał przyjść na nasz adres. A właśnie – użytkownicy przesyłali sobie narkotyki pocztą. Część paczek przechwytywały oczywiście odpowiednie służby.

POLICE LINE DO NOT CROSS

POLICE LINE DO NOT CROSS

POLICE LINE DO NOT CROSS



Generacja trzecia 1983-1988



Tora! Tora! Tora!

■ Krajobraz po bitwie ogląda: **Smuggler**

Sytuacja branży konsolowej po kryzysie w 1983 roku przypominała początek filmu postapo. Na ruinach starych metropolii wilcy wyją, a w pogrążonych w mroku magazynach kurz osiada na tysiącach niesprzedanych konsol. Ci nieliczni, co ocalili, liżą rany i liczą straty, nie kwapiąc się, by znów zasiedlać dawne włości. A że natura nie lubi próżni, w 1985 do amerykańskich portów przybyły statki, z których wyladowano kontenery wypełnione japońskimi konsolami. Inwazja na USA właśnie się rozpoczęła!

Jak zdefiniować konsole trzeciej generacji? Najprościej – bez wyjątku były to już zaawansowane technicznie konsole ośmiobitowe. I ten czytelny podział – na 8-/16-/32-/64-bitowce – będzie odtąd przez długie lata wyznaczał ich kolejne pokolenia. Ówczesne next-geny różnią się od drugiej generacji sporo lepszymi parametrami – więcej RAM-u, dużo pojemniejsze kartridże, coraz lepszej jakości dźwięk na 3-5 kanałach (niektóre urządzenia wykorzystywały w tym celu zaawansowane techniki, stosowane dotąd tylko

przez producentów syntezytorów), wyższa rozdzielczość (zwykle rzędu 256 x 240, a w skrajnych przypadkach nawet 565 x 242), większa paleta barw, do 120 sprite'ów naraz na ekranie (i to dużych i wielokolorowych). A poza dżojstikami i wiosełkami możemy obsługiwać gry po raz pierwszy za pomocą przodków dzisiejszych padów. Powstawały wtedy zresztą inne (czasem bardzo dziwaczne) kontrolery, które można było do nich dokupywać – np. Power Glove, czyli specjalna rękawica do NES-a.

Nintendon't

Sukcesy konsol NES/Famicom to nie tylko kwestia dobrego sprzętu i sprawnego marketingu. Nintendo zawierało bowiem specyficzne umowy z „zewnętrznymi” twórcami gier, takie „propozycje nie do odrzucenia”. Po pierwsze liczba gier – dany producent mógł wypuścić w ciągu roku maksymalnie pięć tytułów(*), które do tego musiały zyskać aprobatę firmy. (I nie była to formalność – rygorystycznie podchodzono do ich tematyki, fabuły, używanego języka, spraw obyczajowych, przemocy, a nawet projektu naklejek na kartridżu itd.). Do tego developer musiał z góry odpalić firmie „działkę” od każdego wytworzonego egzemplarza kartridża z ich grą. Nintendo nie obchodziło, czy go potem sprzedadzą, czy nie. I zabroniono im w ogóle tworzenia gier dla konkurencji – tzn. jeśli robisz gry dla Nintendo, nie wolno ci pracować dla innych firm. I to także przez dwa lata od momentu zakończenia współpracy z Nintendo! Gdy do sprawy wkroczył Departament Sprawiedliwości Stanów Zjednoczonych, firma na początku lat 90. nieco złagodziła owe restrykcje (np. odchodząc od wymogu dwuletniej karencji). Ale z drugiej strony widać było, że Amerykanom za bardzo nie zależało, by „dokopać” Japończykom za te monopolistyczne zapędy – zapewne obawiano się ponownego załamania rynku gier.

(*) Niektóre źródła mówią o zaledwie trzech.

Sprzedaż konsol trzeciej generacji

Nintendo Entertainment System	61,9 mln
Sega Master System (rodzina)	14,8 mln
TurboGrafx-16	10 mln
Atari 7800	3,8 mln

1983

Nintendo Famicom

Tota konsola podniosła branżę z kolan. Powstała pierwotnie na rynek japoński, a jej nazwa była zbitką słów „Family Computer” (pierwotnie miała zwać się GameCom). Wyceniono ją na 15 000 jenów, czyli równowartość ok. 300 ówczesnych dolarów. I choć pierwsze wersje były technicznie niedopracowane, od razu **zachwyciła niewiarygodnymi jak na owe czasy możliwościami audiowizualnymi**. Żaden ze współczesnych komputerów osobistych nie mógł się z nim równać grafiką i dźwiękiem. Na start Nintendo udostępniło takie swoje automatowe przeboje jak Donkey Kong, Donkey Kong Jr. oraz Popeye. A w grach używaliśmy – po raz pierwszy w konsolach stacjonarnych – pada z klasycznym „krzyżakiem”.

Famicom zdeklasował wszystkie istniejące wcześniej konsole, rozpoczynając tym samym ich trzecią generację. W 1983 w Japonii sprzedano 2,5 mln sztuk tej konsoli, a w 1984 o jakiś milion więcej. I wtedy Japończycy zaczęli łąpać w stronę USA, „...a jakbyśmy tak spróbowali ją tam dystrybuować”? Jak pomyśleli, tak zrobili w roku 1985. I się zaczęło! Dość powiedzieć, że wszystkie oficjalne wersje tej konsoli **sprzedały się w sumie w prawie 62 mln egzemplarzy na całym świecie** (w samej Japonii 9 mln), a gracze zakupili 500 mln kartridży z grami na nią. A gdyby doliczyć wszelkie nieoficjalne klony, to końcowy wynik należałoby przemnożyć przez co najmniej 3.



Ciekawostka: popularny w Polsce w latach 90. Pegasus to nic innego jak nielicencjonowany klon Famicoma (więcej o tym w CDA 05/2015).

- Grafika:** 256 x 240
- Paleta kolorów:** 52
- Kolory naraz na ekranie:** 25
- Pamięć RAM:** 2 kB
- Pojemność nośnika:** od 8 kB
- Sprite'y:** 64
- Dźwięk:** 5 kanałów stereo
- Liczba dostępnych gier:** 1800



1985

Nintendo NES

Famicom okazał się tak ogromnym hitem, że Japończycy zdecydowali się go eksportować do USA i Europy. W tym celu dokonali liftingu konsoli, by dostosować ją do „gaijińskich” gustów. Moim zdaniem zresztą była to zdecydowanie zmiana na gorsze – NES (skrótowiec od Nintendo Entertainment System, bo tak się zwała wersja eksportowa) wygląda wyjątkowo nieatrakcyjnie. Inne było złącze kartridży (72 piny zamiast 60 – dodatkowe wykorzystano m.in. do systemu weryfikacji i zabezpieczania gier). Ciekawy był też sposób ich podłączania, bo przypominał sposób uruchomienia kasety VHS w magnetowidzie – wsuwało się je w „kieszonkę” i dociskało w dół, a resztę robiła sama konsola. Nieco przekonstruowano pady, które teraz można było odłączać.

Aby rozwiać obawy amerykańskich dystrybutorów, którzy mocno obeerwali w wyniku kryzysu w 1983, Nintendo zgodziło się przyjmować zwroty niesprzedanych egzemplarzy NES-a, którego cenę ustalono w USA na 90-199 \$(*). W skład najdroższego zestawu oprócz konsoli wchodziły dwa kontrolery, kartridże z grami Gyromite i Duck Hunt, light gun Zapper i... robocik R.O.B. (więcej o nim pisze Berlin w kolejnym tekście). Do tego szybko wypuszczono 18 gier – m.in. Donkey Kong Jr. Math, Kung Fu i Super Mario Bros. Całość wsparto akcją reklamową(**) i jesienią 1985 pierwsze 100 000 konsol szybko zniknęło ze sklepów. W 1986 sprzedano ponad milion egzemplarzy, a **Amerykanie najwyraźniej uznali,**



- Grafika:** 256 x 240
- Paleta kolorów:** 52
- Kolory naraz na ekranie:** 25
- Pamięć RAM:** 2 kB
- Pojemność nośnika:** do 4 MB
- Sprite'y:** 64
- Dźwięk:** 5 kanałów stereo
- Liczba dostępnych gier:** 1050

że gry wideo znów są „cool”. W 1988 znalazło nabywców 7 milionów NES-ów! Złota era tej konsoli trwała do 1990 roku. Ze sklepów została definitywnie wycofana dopiero pięć lat później.

Ciekawostka: W roku 1990 w 30% amerykańskich domów/mieszkań stał NES – do posiadania jakiegokolwiek komputera przyznawało się wtedy tylko 23% gospodarstw.

(*) Cena zależała od tego, jak dużo dodatkowych rzeczy było w sprzedawanym zestawie.
 (**) Kładąc nacisk na to, że jest to ZABAWKA. Zagranie dość kontrowersyjne, ale najwyraźniej skuteczne.



1985

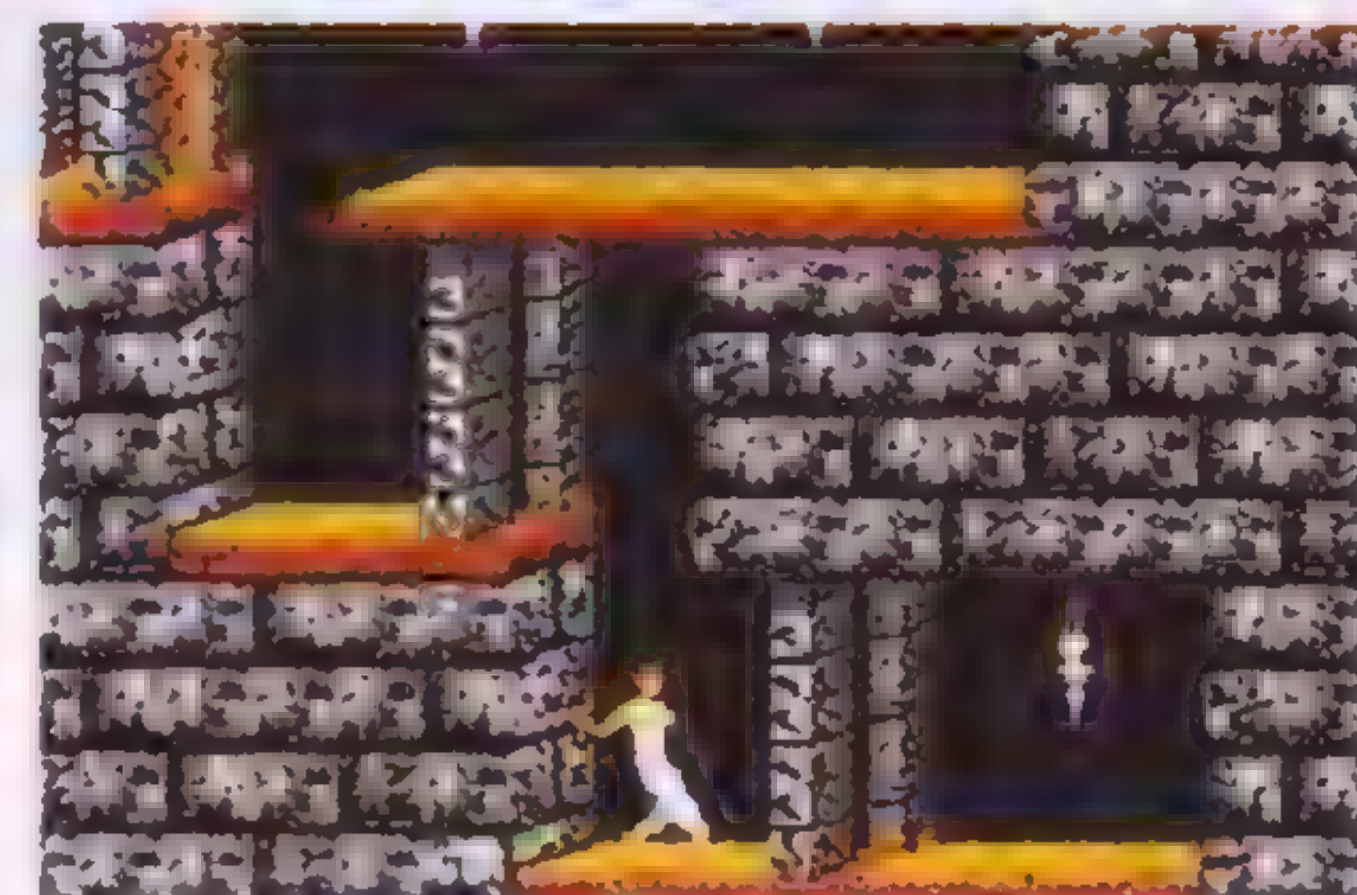
SG-1000 MARK III/SEGA MASTER SYSTEM(*)

Trzeba mieć cholernego pecha, by stworzyć całkiem niezłą konsolę, ale wydać jej pierwszą wersję w tym samym miesiącu, w którym na rynku pojawił się dużo lepszy Famicom. Nie pomogła niższa cena ani nawet stunningowa wersja konsoli (Mark II). Dopiero jej trzeci model, kompatybilny wstecznie z poprzednimi i w końcu o możliwościach zbliżonych do NES-a, za 199 \$, spotkał się z dość ciepłym przyjęciem – ale głównie na rynku europejskim i w Ameryce Południowej. Natomiast w USA i Japonii Sega zdecydowanie przegrywała z NES-em, głównie z powodu dużo mniejszej biblioteki gier i generalnie ich gorszej

jakości. Na rynku konsola dotrwała do 1990, a do dziś jest całkiem popularna w Brazylii. **Łączna sprzedaż wszystkich wersji SG-1000 sięgała 15 mln sztuk**, czego ogromna większość to właśnie Mark III/SMS.

Ciekawostka: W 1990 roku pojawił się handheld Sega Game Gear, bazujący na wnętrznościach SMS, za 150 \$, z kolorowym ekranem LCD 3,2" 6 „paluszków” wystarczyło mu na zaledwie 2-4 godziny grania. Sprzedało się 11 mln sztuk tej konsolki.

(*) Sega Master System to nazwa eksportowej wersji konsoli SG-1000 Mark III.



- Grafika:** 256 x 224
- Paleta kolorów:** 64
- Kolory naraz na ekranie:** 32
- Pamięć RAM:** 8 kB
- Pojemność nośnika:** 256 kB
- Sprite'y:** 16
- Dźwięk:** 3 kanały mono
- Liczba dostępnych gier:** 318

1987

NEC PC Engine/TurboGrafx-16 ESS

Konsola wyposażona w aż dwa 8-bitowe procesory(*), w USA i Europie sprzedawana od 1989 pod nazwą TurboGrafx-16 Entertainment SuperSystem. Grafika standardowa to 256 x 224, a dostępna też była 565 x 242 (!), 9-bitowa paleta kolorów, 64 sprite'y, sześciokanałowy dźwięk, 390 gier – a to wszystko za 199 \$. (Ale tylko jeden port na kontroler). Teoretycznie konkurencja winna zatem paść na kolana... ale cóż, kiepska polityka marketin-

gowa oraz pojawienie się szesnastobitowych next-genów sprawiły, że konsola w USA i Europie sprzedawała się raczej przeciętnie (ok. 3 mln sztuk). Za to w Japonii cieszyła się sporą popularnością. **W sumie do 1995 sprzedano jej ok. 10 mln sztuk.**

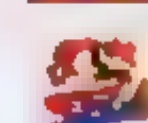
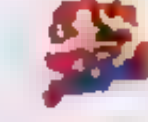
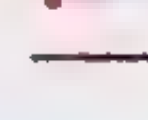
Ciekawostka: Pierwotnie gry ładowano do niej za pomocą przypominających karty kredytowe nośników. W 1991 dołączono do niej zewnętrzny napęd CD. (W 1992 pojawiła się

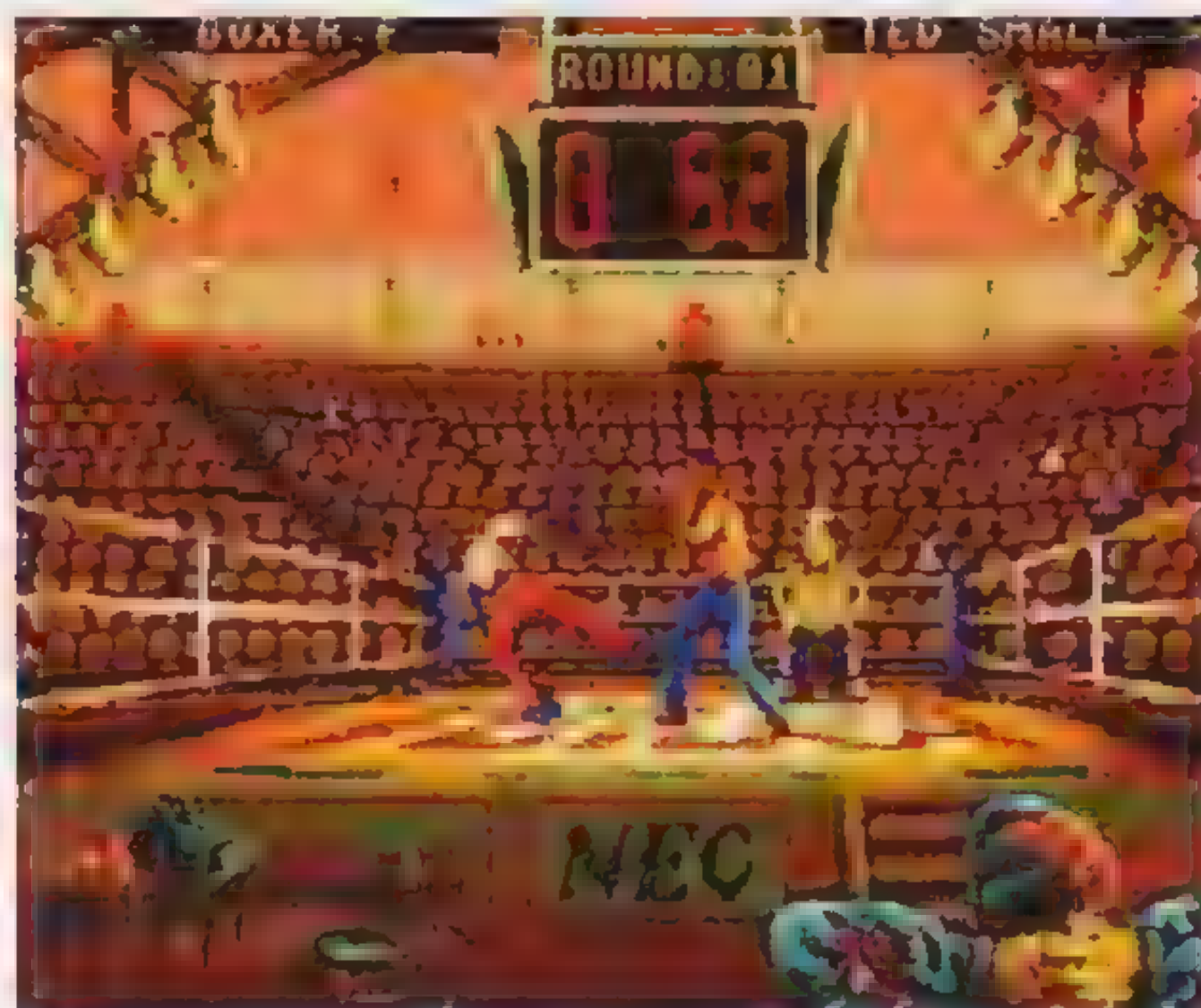


wersja TurboDuo, z czytnikiem CD w obudowie konsoli). **To pierwsza konsola na świecie korzystająca z napędu CD-ROM.**

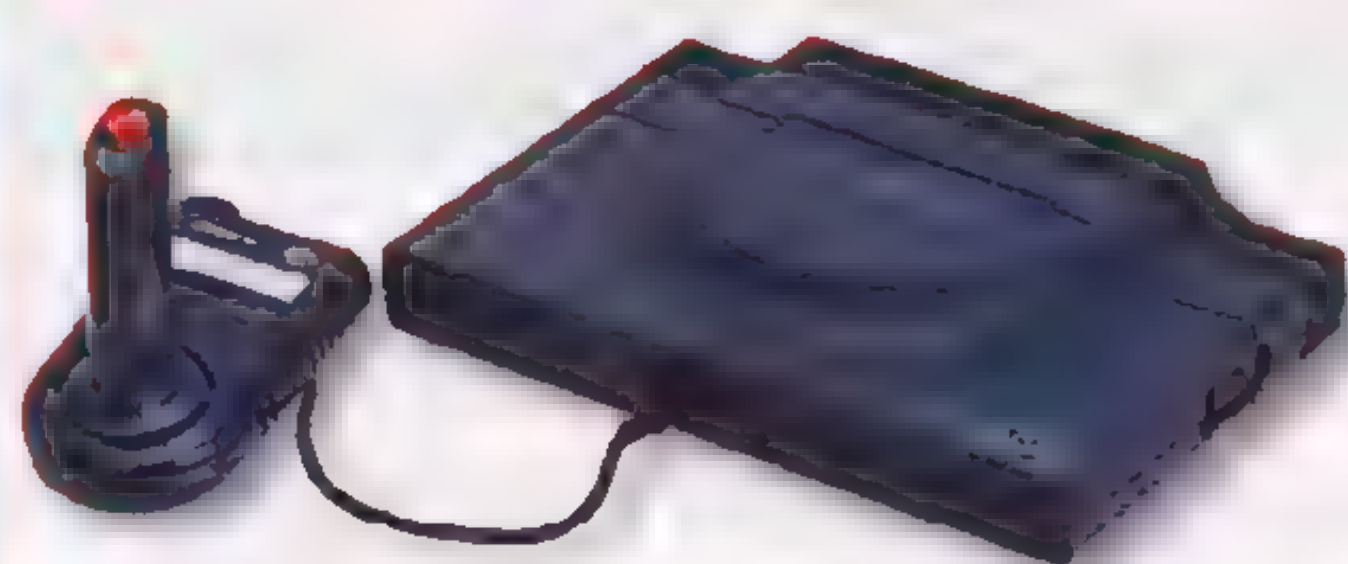
Ciekawostka: W 1990 NEC wydał mobilną wersję swej konsoli pod nazwą Turbo Express. Ekran LCD 2,4" o rozdzielczości 400 x 270 pikseli żarł energię baterii w sposób wręcz niewiarygodny (3 godziny gry na 6 „paluszkach”). Pomimo tego i dość zaporowej ceny 250 \$ sprzedano 1,5 mln egzemplarzy TE.

(*) Stąd wielu mylnie określa ją jako pierwszą w historii konsolę 16-bitową... ale to tak nie działa. :)

-  **Grafika:** do 565 x 242
-  **Paleta kolorów:** 512
-  **Kolory naraz na ekranie:** 482
-  **Pamięć RAM:** 8 kB
-  **Pojemność nośnika:** 20 MB
-  **Sprite'y:** 64
-  **Dźwięk:** 6 kanałów
-  **Liczba dostępnych gier:** 390



Drugi plan



■ **Casio PV-1000 (1983)** – ustępowała możliwościami nawet Sedze SG-1000 i oferowała całe 15 gier. Nie pożyła więc długo.

■ **Tomy Pyuuta Jr. (1983)** – dość droga (249 \$) konsola, teoretycznie tylko na japoński rynek, w praktyce eksportowana do USA i Europy. 44 gry, przyzwoite możliwości audio/wideo. To chyba najdziwniej nazwana konsola w całej historii branży.

■ **Epoch Super Cassette Vision (1984)** – całkiem przyzwoita maszyna przeznaczona na rynki japoński i europejski. 149 \$, aż 128 sprite'ów naraz, tylko 30 gier.

■ **Zemmix (1985)** – koreańskie ustrojstwo za ok. 200 \$ przeznaczone zresztą tylko na ten rynek. (Nazwa oznaczała po koreańsku „jest zabawa”). Tak naprawdę były to bebechy komputera z rodziny MSX, popularnej w Japonii i okolicach, w konsolowej obudowie.

■ **RDI Halcyon (1985)** – amerykańska konsola za ok. 2500 \$. Skąd taka kosmiczna cena? Bo wymagała do

współpracy napędu LaserDisc (prekursora DVD). Ale za to oferowała grafikę w rozdzielczości 560 x 480 oraz 16-bitowy dźwięk stereo. Istniały na nią „aż” dwie gry...

■ **BBC Bridge Companion (1985)** – angielska konsola za 200 funtów, słabsza niż Famicom/NES pod każdym względem i do tego oferująca tylko 9 kiepskich gier. Bridge, please... :)

■ **Dina 2 in one (1986)** – pozwalała uruchomić gry z Segi SG-1000 oraz starego ColecoVision, do tego za zaledwie 40 \$. Przy czym kompatybilność z ColecoVision nie była 100%, a sam sprzęt dość awaryjny.

■ **Atari XE Game System (1987)** – czyli komputer Atari 65 XE w konsolowej obudowie za 199 \$. Szybko wycofana ze sprzedaży z uwagi na premierę lepszego i tańszego Atari 7800.

■ **Atari 7800 ProSystem (1987)** – skonstruowana już w 1983 (wtedy nosiła roboczą nazwę A3600), ale z uwagi na kryzys w branży jej premierę przesunięto aż o 4 lata. W 1987 za cenę 149 \$ nie zrobiła porażającej kariery, acz w sprzedaży była aż do roku 1992 i znalazła około 3,8 miliona nabywców.

■ **WoW Action Max (1987)** – VHS konsola. Tzn. aby z niej skorzystać, należało oprócz telewizora mieć też... magnetowid. Odtwarzał on specjalnie przygotowaną taśmę wideo. Dopiero na ten obraz konsola dorzucała wygenerowaną przez siebie grafikę – czyli głównie celownik (i wybuchy), gdyż jedynym dostępnym kontrolerem był light gun. Cena – 99 \$. Powstało 5 gier na AM.

■ **Takara/Bandai Video Challenger (1987)** – kolejna konsola VHS. Cena 99 \$, 7 gier, sprzedawana w Japonii, Kanadzie i Wielkiej Brytanii.

■ **View-Master Interactive Vision (1988)** – i jeszcze jedna konsola VHS, o bardzo nietypowym designie. I w przeciwieństwie do innych tego typu urządzeń nie miała light guna, ale dżojstik o dziwnym kształcie. Można było na niej zagrać w dwie gry.



■ **VTech Socrates (1988)** – kosztująca 130 \$ konsola, na którą stworzono więcej programów do nauki niż gier. Do tego dodajmy odstające od konkurencji parametry audiowizualne...

■ **NEC SuperGrafx (1989)** – zmodyfikowana wersja PC Engine przeznaczona tylko na japoński rynek – zmieniono design, podwojono ilość pamięci RAM, zdublowano też maksymalną liczbę sprite'ów na ekranie – za co trzeba było zapłacić 299 \$. Powstało jedynie 6 gier wykorzystujących jej nowe możliwości.

■ **Commodore 64GS (1990)** – Commodore wpadło na kolejny „genialny” pomysł – że w czasach nadchodzącej 4. generacji przerobi przestarzały C64 na konsolę, dorzucając do niego niecałe 30 gier na kartridżach, a ludzie to kupią za 169 \$. Dlaczego mnie nie dziwi, że w końcu zbankrutowali?

■ **Amstrad GX4000 (1990)** – w tym samym czasie firma Amstrad zrobiła konsolę na chipsecie swego komputera CPC 464 (i też za 169 \$). Gier również dali około 30. Najwyraźniej nieszczęśliwe pomysły biznesowe chodziły wtedy parami... Ale w przeciwieństwie do Commodore'a jakoś nie zbankrutowali.

[CDA]

Letnie Szarady

Nagroda Specjalna
5000 zł

Wyślij 2 prawidłowe hasła i weź udział w losowaniu
3 nagród: 2 wybranych oraz dodatkowo 5000 zł!

Rozwiąż szaradę

Rusz głową i ułóż hasła z rozsypanych liter. Wszystkie rozsypanki pochodzą z kategorii wakacje. Jeżeli Ci się uda, wyślij do nas zgłoszenie SMS-em o treści:

CA.HASŁO, np. **CA.PLAŻA** pod nr **7265** i weź udział w losowaniu wybranej nagrody!

NAGRODA 1

O	E	R	W	R
1			1	

NAGRODA 3

C	I	Z	W	Y	C	E	K	A
3							3	

NAGRODA 5

N	S	I	K	O	G	O
5					5	

NAGRODA 7

W	Y	N	E	C	Z	P	O	K
1					2			

NAGRODA 2

N	E	I	A	L	O	P	A
3							

NAGRODA 4

A	Z	M	Y	R	U
4					

NAGRODA 6

6								

Nagrody dla Ciebie

1000 zł

NAGRODA 1 Gotówka

NAGRODA 7 Robot kuchenny Philips HR 7954, wartość 1000 zł

NAGRODA 4 Smartfon Sony Xperia T3, wartość 900 zł

NAGRODA 5 Tablet Samsung Galaxy Tab 4 10.1, wartość 900 zł

NAGRODA 6 Kosiarka spalinowa NAC (z napędem), wartość 800 zł

NAGRODA 3 Laptop Lenovo B50-45, wartość 1000 zł

NAGRODA 2 TV Panasonic LED 42-cala Full HD, wartość 1300 zł

Do zwycięzców zadzwonimy.

Na zgłoszenia czekamy do 30.08.2015 r. Regulamin na www.regulaminy.pl. Koszt wysłania 1 SMS-a to 2,46 zł (z VAT).

U nas za otrzymane SMS-y nie płacisz. Usługa dostępna w sieciach: T-Mobile, Orange, Play i Plus.



■ Grzebie w klasyce: Berlin

Smuggler wyjaśnił już z grubsza w swoim tekście na poprzednich stronach, w jakich warunkach NES stał się niewiarygodnie popularny – nie można jednak nie wspomnieć, że to właśnie na tej konsoli pojawiły się kultowe gry, które wyznaczyły kierunek naszej branży na WIELE długich lat.

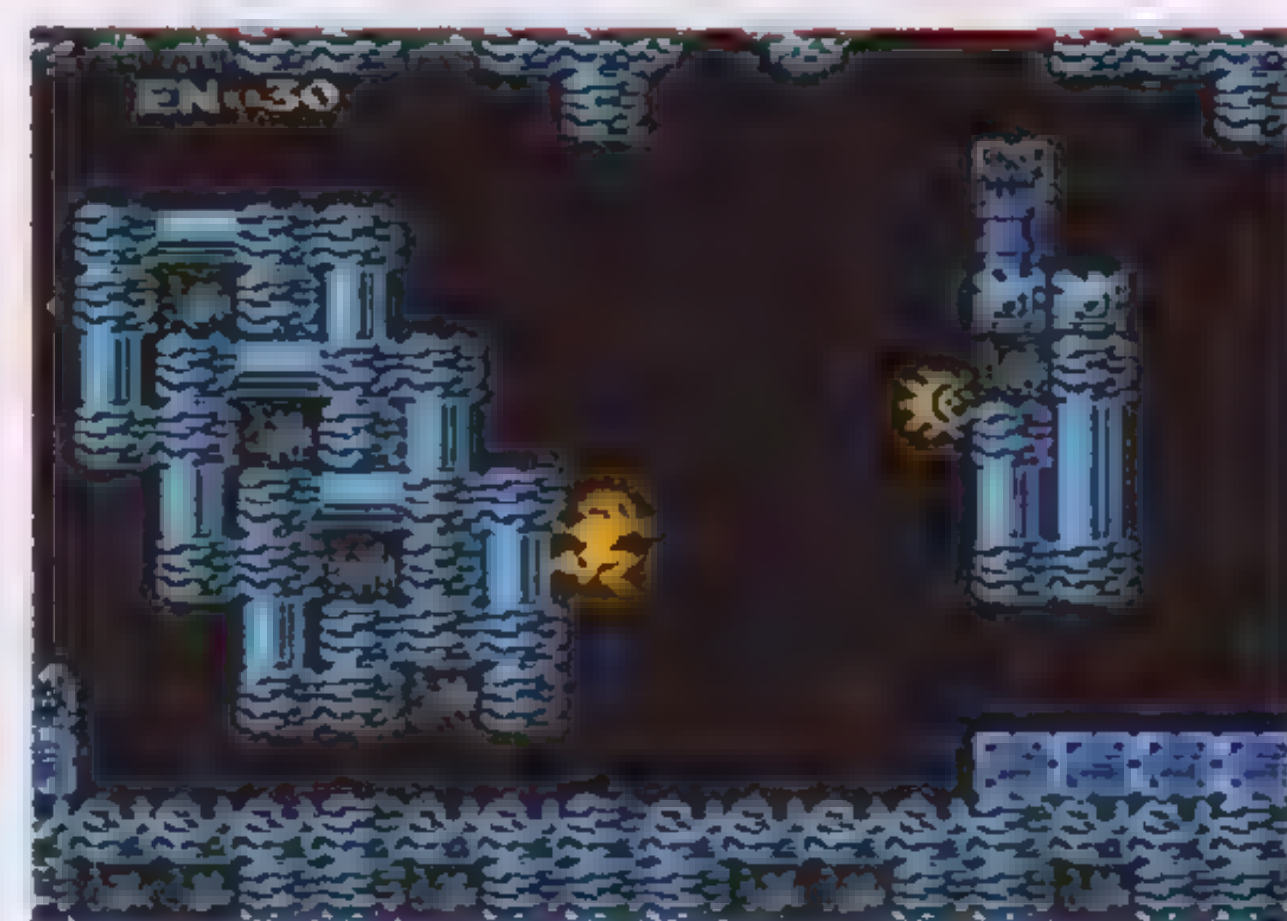
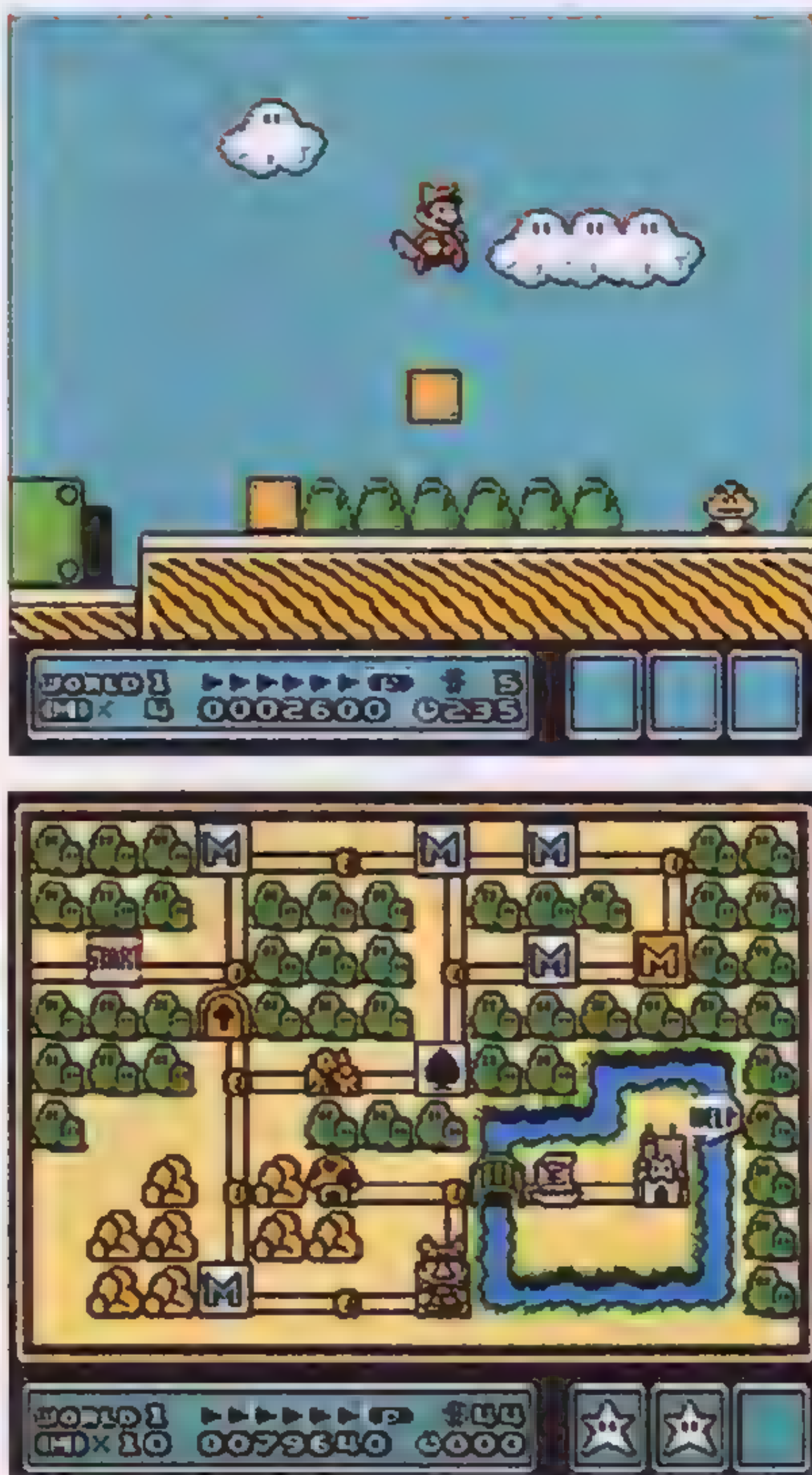
Biblioteka NES-a jest ogromna, ale i dosyć dobrze znana – no bo kto nie słyszał o Mario? Dlatego też zamiast wybierać gry najważniejsze postanowiłem trochę sobie sprawę ułatwić. Po pierwsze: ograniczyć się do tytułów, które na tej konsoli zadebiutowały (czyli porty z automatów odpadają), i po drugie: do tych, w które nawet po latach gra się zaskakująco dobrze. Pamiętajcie tylko, że „dobrze” nie oznacza w tym wypadku „łatwo i przyjemnie”. Określenie „Nintendo hard” nie wzięło się znikąd!

Super Mario Bros. 3

Wydawca: Nintendo
Rok wydania: 1990
Gatunek: platformowa
Zobacz: youtu.be/H1Ui3ZDX9MI

Pierwszy Mario zbudował fundamenty pod praktycznie wszystkie nowoczesne platformówki, ale to trzecia część serii pokazała, co naprawdę można na tej podstawie budować. To gra, która jest tak zwariowana, że trzyma się – pozornie – tylko na ślinie i paciorkach, ale w praktyce właśnie dzięki temu, dzięki zróżnicowaniu i ciągłym zaskoczeniom, jest najciekawszą z klasycznych odsłon serii.

Bez tego tytułu prawdopodobnie nie było by Super Mario Galaxy. Nie byłoby minimapy i nieliniowości w platformówkach. To szablon, z którego wycina się gry nawet teraz... i to nie tylko dlatego, że **trudno wymyślić cokolwiek, co w „trójce” się nie pojawiło**. Jeżeli nie graliście: nadržcie. To alfa i omega skakania przeciwnikom po głowach, zbierania złotych monet i łapania power-upów, które w jakiś sposób zmieniają naszego bohatera. Miyamoto pociągnął to wszystko do granic i udało mu się w niczym nie przeciąć. To też przy okazji odpowiedź na pytanie „po co mam skakać przeciwnikom po głowach i zbierać złote monety w grze z 1990 roku?”. Odpowiedź bardzo zresztą prosta: bo to jest, cholera jasna, tak genialnie zrobione, że aż boli.



Metroid

Wydawca: Nintendo
Rok wydania: 1986
Gatunek: platformowa
Zobacz: youtu.be/JuNygTLHlm0



Wiele, wiele, wieeee schematów i pomysłów, które przez lata twórcy gier rozwijali, wzięło się właśnie z Metroida. To niesamowite, że coś tak skomplikowanego trafiło do sprzedaży w 1986 roku, i podziwiam wszystkich, którym udało się to przejść bez jakiejś wydrukowanej z internetu mapy. To w końcu gigantyczny, pozwijany i poskręcany świat, w którym łatwo się zgubić. Wymagający częstego wracania do miejsc, które już się odwiedziło i szukania umożliwiających

przejście dalej power-upów. Ciągła walka z tymi samymi wrogami i przebijanie się przez te same zagrożenia, aż palce same będą wykonywać konieczne ruchy bez konsultacji z mózgiem. **Raj dla speedrunnerów i niesamowite wyzwanie** – ale i ciekawa niespodzianka, bo jeżeli przejdzie się całość na określonych warunkach, okazuje się, że cały czas grało się kobietą. Jedna z najlepszych produkcji inspirowanych „Obcym” przed premierą Obcy: Izolacja!



The Legend of Zelda

Wydawca: Nintendo
Rok wydania: 1987
Gatunek: akcja
Zobacz: youtu.be/RQ6hgzzk_o8

Magia japońskich produkcji z dawnych czasów opierała się w znacznej mierze na tym, że komputery nigdy nie stały się tam podstawowymi maszynami do grania. Trze-

ba więc było upchnąć jakoś zawile interfejsy i systemy w czymś, co da się obsługiwać za pomocą pada mającego dwa guziki akcji. I o ile pierwsze Dragon Questy i Final Fantasy są przez to niemiłosiernie upierdliwe w obsłudze, to pierwsza Zelda

R.O.B. Robot

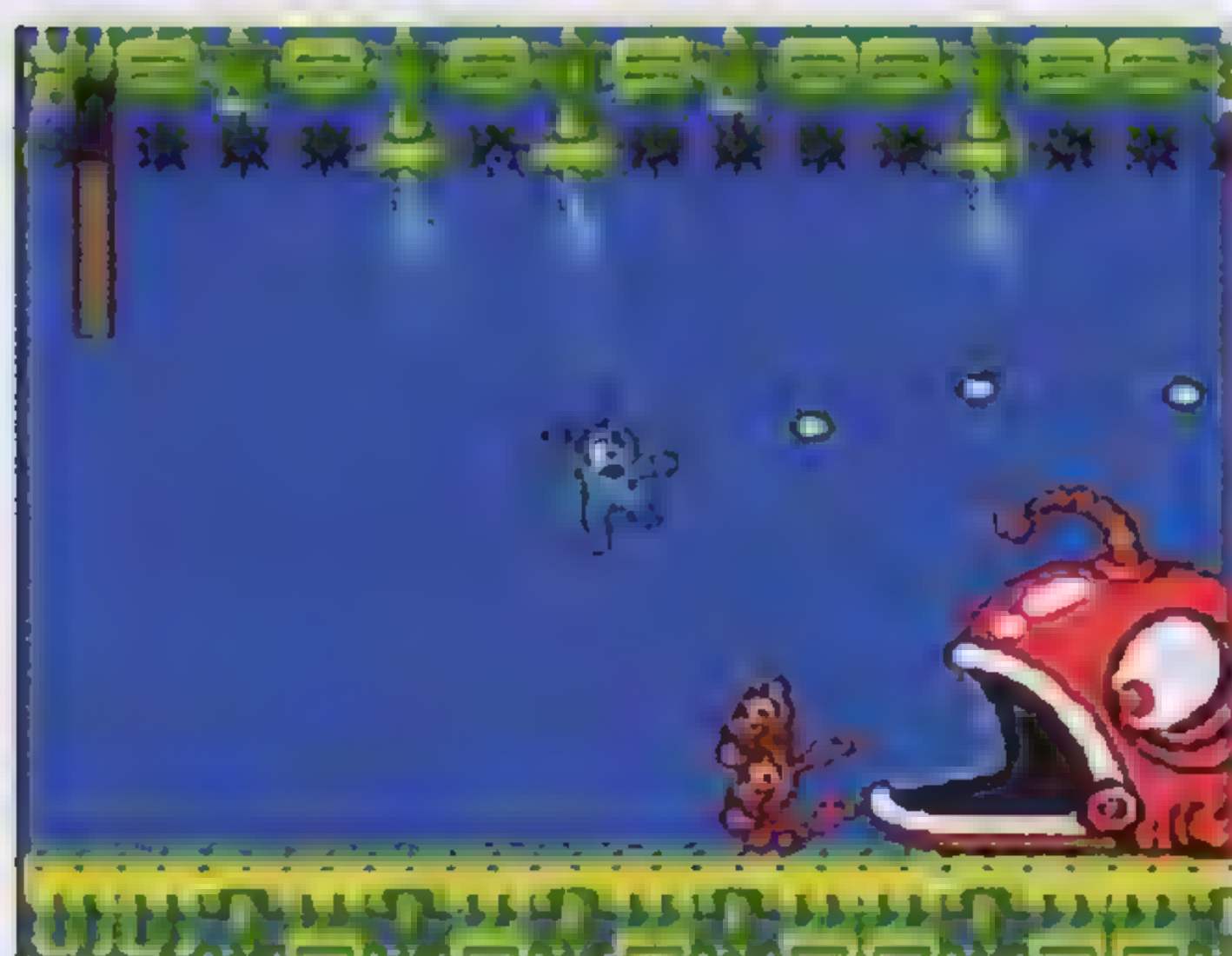
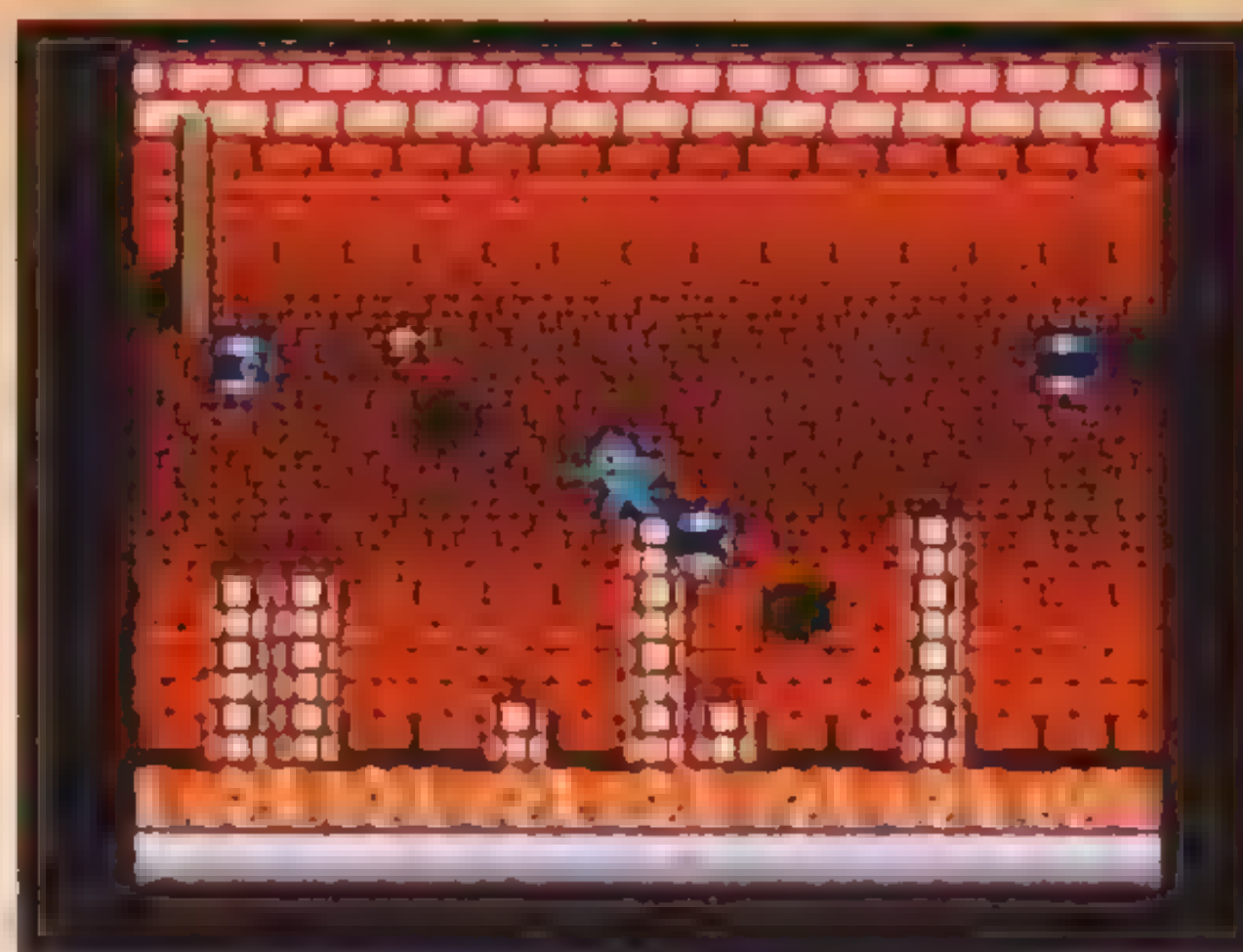
Nintendo próbowało walczyć z amerykańskim kryzysem na różne sposoby – jednym z nich było reklamowanie swojego sprzętu przede wszystkim jako zabawki dla dzieci, a nie komputera albo konsoli. Pozwoliło to firmie trafić na półki sklepów, które spalone rynkiem growym by się normalnie w produkty japończyków nie zaopatrzyły. Między innymi dlatego w zestawach z NES-em znajdowały się różne gadżety: na przykład robot R.O.B., czyli Robotic Operating Buddy, którego po latach określono nawet „koniem trojańskim”. Była to niesamowicie toporna i bezużyteczna przedówka wykorzystywana przez ledwie dwie gry, Gyromite i Stack-Up. Działała tak słabo, że szybko lądowała w szafie, bo nikomu się nie chciało z nią męczyć. Nintendo się istnieniem R.O.B. nie przejmowało i nie miało zamiaru go wspierać ponad konieczność – a konieczność kończyła się w momencie, kiedy dzięki tandetnej zabawce udało się postawić właściwy towar na półkach.



Mega Man 2

- Wydawca: Capcom
- Rok wydania: 1989
- Gatunek: platformowa
- Zobacz: youtu.be/KvkHhpz2FrY

Pierwszy Mega Man jest okrutnie trudny, technicznie popsuty i generalnie polecać można go głównie ludziom, którzy z radością wyrzuciliby sobie zęby kombinerkami. Nie sprzedał się też dobrze, więc Capcom zamierzał markę od razu pogrzebać. Ekipa nad nim pracująca uwielbiała jednak tego niebieskiego kolesia tak bardzo, że w wolnym czasie pomiędzy innymi projektami pracowała nad sequelem – rozszerzając, zmieniając i rozbudowując oryginał, wyciągając z niego na światło dzienne ukryty gdzieś głęboko potencjał. Udało się: stworzyli hit, który sprzedawał się jak szalony.



Generalnie Mega Man to cudo, które każdego fana skakania i strzelania w 2D powinno zachwycić, bo to seria, która strzelanie i skakanie uznała za swój sens życia. Wybieramy sobie więc (nieliniowość!) etap, z którym chcemy się zmierzyć, i przebijamy się przez masę przeszkadzajek i przeciwników, by dotrzeć do bossa, który ma jakąś specjalną broń. Po wygranej dostajemy ten oręż i dzięki niemu możemy ułatwić sobie walkę z innym bossem (dostosowywanie sobie poziomu trudności!). Do tego dochodzą świetna muzyka i kreatywne pomysły na uprzykrzanie nam życia – na przykład wszelkiej maści kolcami. Cudo, chociaż na początek polecałbym raczej Mega Mana X, do którego dojdziemy, wspominając SNES-a...

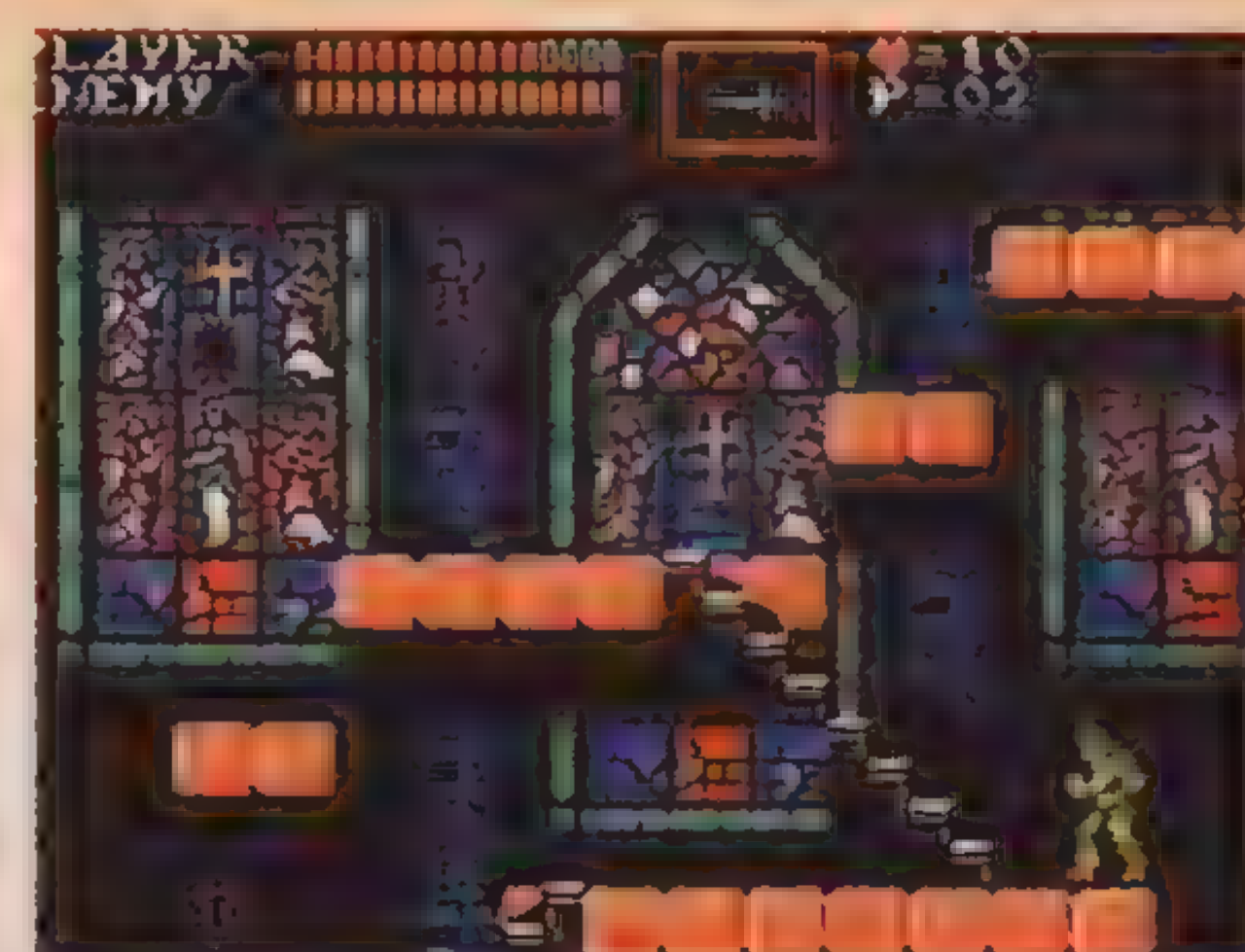


do tej pory sprawdza się zadziwiająco dobrze. To przycięte z wielu epregowych elementów RPG, w którym akcent postawiono na zręcznościową akcję. Ale nawet pomimo tego pozornego ogłupienia mamy do czynienia z cholernie trudną grą, która daje złudzenie uczestniczenia w autentycznej przygodzie: trudnej, zaskakującej, ale przez to satysfakcjonującej i na swój sposób pięknej. Ludzie na całym świecie się w Zeldzie zakochali – i nie bez powodu, bo to czysta, nieskażona niepotrzebnymi dodatkami forma realizująca proste założenia. Jesteś chłopcem, który ma sobie poradzić w przerażającym świecie. Nie wiesz, co cię czeka. Masz tu miecz, bo niebezpiecznie jest wchodzić w to wszystko bez broni. Radź sobie!

Castlevania III: Dracula's Curse

- Wydawca: Konami
- Rok wydania: 1990
- Gatunek: platformowa
- Zobacz: youtu.be/hFFKA12A898

Pierwsza Castlevania była dziwna: niby to trochę beat'em up, niby platformówka, a jednak ani jedno, ani drugie. Trudna – na pewno. Dziwnie powolna – też. Ale to właśnie odróżniało ją od setek innych NES-owych produkcji i to sprawiło, że ludzie się w niej zakochali. Dziwnie cooldowny na atakach, lokacje wymagające perfekcyjnego wyczucia zakresu ruchów bohatera, złośliwe rozmieszczenie potworów i pułapek: było w tym coś fascynującego. Druga część skrzyła w zupełnie inną stronę i skwitować można ją tylko wymownym milczeniem.

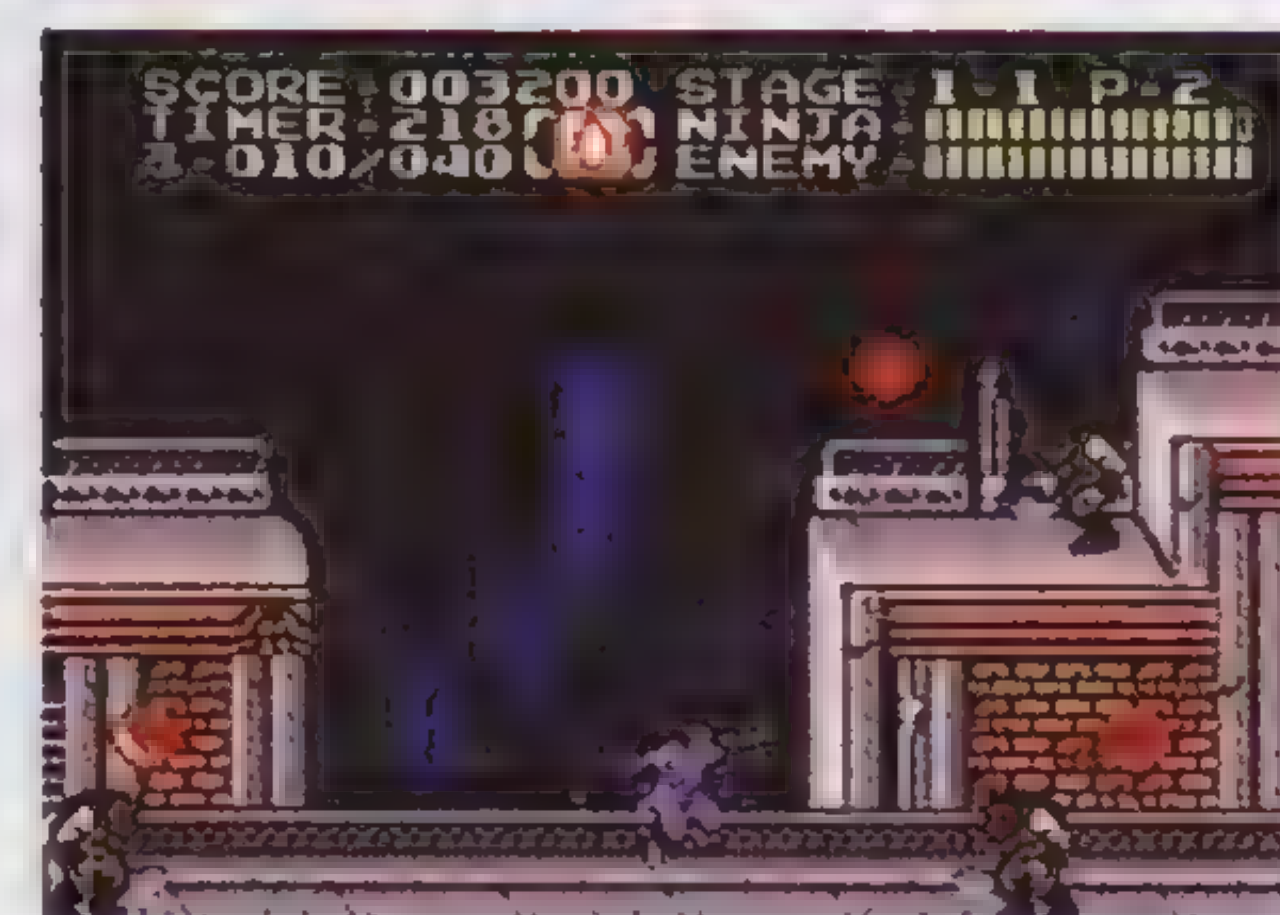
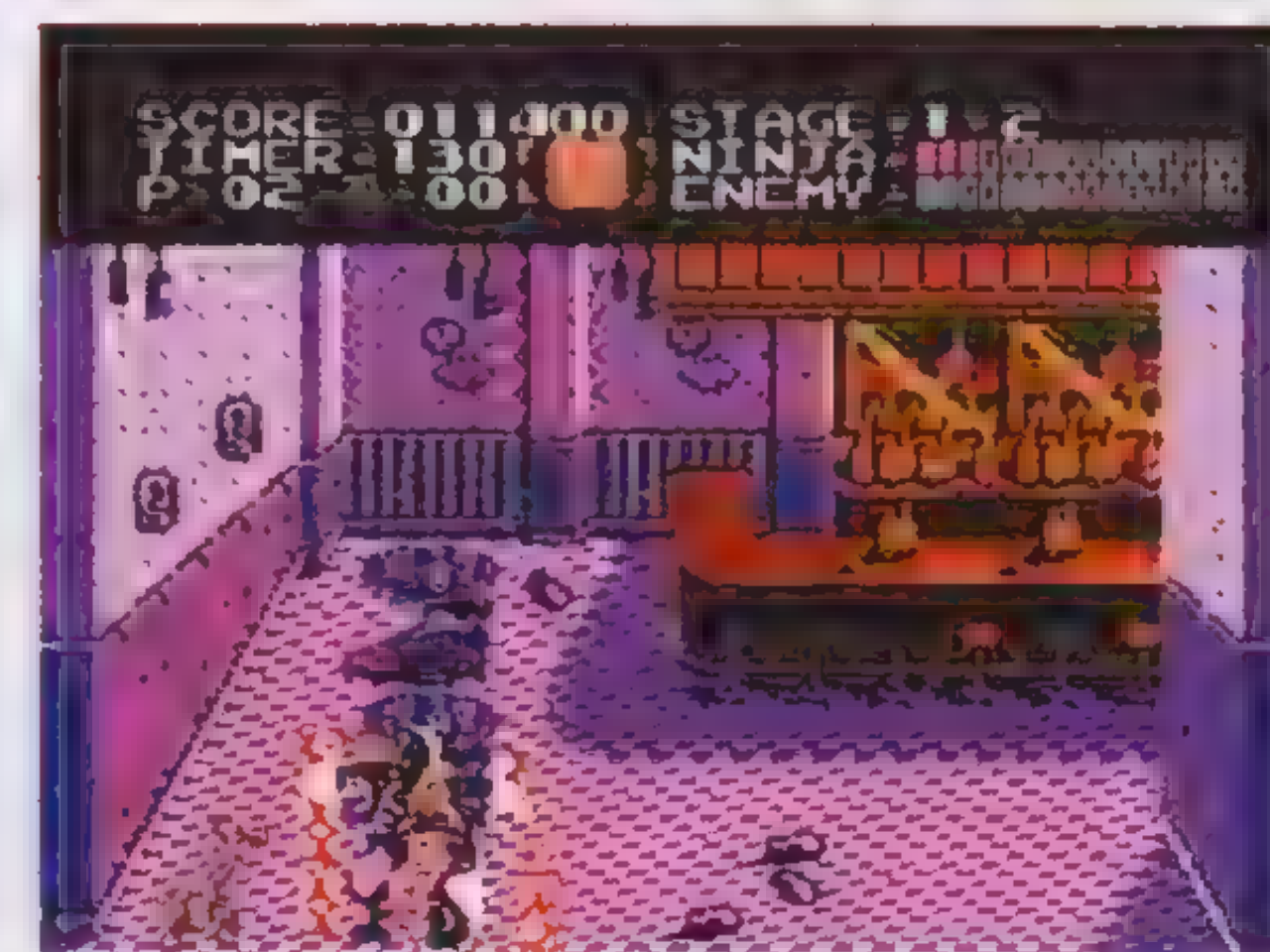


Za to trzecia pokazała, że seria wróciła w ręce ludzi, którzy rozumieją, o co w tym wszystkim od początku chodziło. Nie tylko znów mamy do czynienia z wymagającą, powolną platformówką, ale do tego jeszcze z nieliniowością pozwalającą wybrać różne drogi i prowadzącą do różnych zakończeń. Świetnie zrealizowana ewolucja formuły, którą poznać trzeba – tym bardziej jeżeli miłuje się rzeczy typu Dark Souls, bo Soulsy to, generalnie, Zelda zmieszana z Castlevanią.

Ninja Gaiden

- Wydawca: Tecmo
- Rok wydania: 1988
- Gatunek: akcja
- Zobacz: youtu.be/Dlc0Uaf5P8

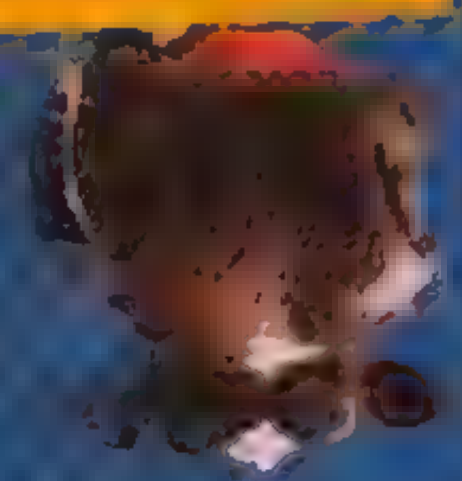
Otej produkcji pamięta się po latach głównie dlatego, że przejść ostatnie poziomy potrafilo tylko jacyś szaleńcy, którzy spędzili długie lata w klasztorach Shaolin, łapiąc muchy pałeczkami. Zapominamy jedynie o tym, że była to pierwsza gra wydana na konsole domowe, która wywoływała opad szczęki dzięki reżyserowanemu cutscenkom – jedna z nich została nawet ładnie zaadaptowana na potrzeby filmu „Scott Pilgrim kontra świat”. Trudno powiedzieć, czy większy wpływ na branżę miał ten sposób przedstawiania historii (choć w amerykańskiej wersji, z różnych powodów, scenariusz nie miał najmniejszego sensu), czy inspirowana Castlevanią rozgrywka, ale ta seria ciągle nie chce umrzeć... czyli jednak w umyśle graczy wbiła się dość mocno. Aktualnie jej znakiem rozpoznawczym, podobnie jak w pierwszej części, jest ściskanie gracza za narządy rozrodcze i sprawianie, że bardzo cienko piszczy, więc wiemy już, DLACZEGO tak naprawdę się o niej pamięta. **Tylko dla masochistów** – ale, jak dobrze wiecie, masochizm w grach potrafi dać sporo satysfakcji.



Dział współtworzony przez czytelników

naluzie@cdaction.pl

NA LUZIE



MYŚL NUMERU

Tetris uczy, że jeśli za bardzo dopasowujesz się do otoczenia, to znikasz.

PORADNIK DLA ASPIRUJĄCYCH GEJMMEJKERÓW

„Jak w pojedynkę sprzedać milion egzemplarzy gry, zagrać na nosie wielkim wydawcom i wogle”. Czyli poradnik Papkina bazujący na „faktach autentycznych”. Wszelkie podobieństwa do realnie istniejących postaci i zdarzeń mogą nie być dziełem przypadku.

Tworzenie gier w pojedynkę, w przeciwieństwie do seksu, nie jest żenujące. Jeśli dopiero zaczynasz swoją przygodę z gejmdewingiem, a te profany i beztalencia wokół nie tylko nie rozumieją twojego geniuszu, ale i wytykają, że ledwie potrafisz zaprogramować pralkę, to i tak masz szansę trafić do steamowej czołówki sprzedaży. Wystarczy, że zastosujesz się do kilku prostych zasad.

01 Kreatywność jest bardzo źle widziana. Twoim naczelnym celem jest zerżnięcie Minecrafta, LoL-a i/lub DayZ.

02 Zatrudnij projektanta poziomów. Na dwa tygodnie. Kiedy wrzuci do gry ze trzy tekstury, dwa modele postaci i pięć obiektów, wręcz mu wypowiedzenie. Skleć na chybicka jakiś crafting i puść w świat komunikat, że tworzysz „losowo generowany, minimalistyczny, non-konformistyczny, oniryczny, wysublimowany, multipotencyjny świat,

który da wyobraźni duże pole do popisu”.

03 Tester pobiera miesięczną pensję. Gracz nie. Mało tego – to on zapłaci tobie, żebyś mógł samodzielnie wyłapać błędy w early accessie.

04 Jako grafik nie musisz orientować się w żadnym Unreal Engine 4 czy innym Unity. Wystarczy, że znasz kogoś, kto powie ci to i owo o Paincie i potrafisz importować sprite'y z Final Fantasy III. Jako PR-owiec powinieneś natomiast podkreślać, że tworzysz „bezkompromisowy pixel art”.

05 Scenariusz?! Gracze nie lubią być prowadzeni za rączkę, sami sobie napiszą. A w roli głównego bohatera nie musisz przecież obsadzać postaci z powieści Dostojewskiego. Pieczywo albo zwierzę hodowlane nada się równie dobrze.

06 Twoja gra nikogo nie obchodzi? Najwyższa pora zamienić dotychczasowych przeciwników w zombie i podesłać rozgrzebanego builda PewDiePie.

07 Mainstreamowe serwisy nie chcą pisać o twoim magnum opus? Jeden z bohaterów właśnie

odkrył, że jest gejem. Albo trans-pan-cis-genderowym wyrzutkiem, tocącym walkę zarówno z opresyjnym, faszystowskim reżimem, jak i własną ogórkową fiksacją. Po tego typu wybiegu w dobrym tonie jest odpalić parę dolarów BioWare.

08 Załóż na Kickstartrze zbiórkę, w opisie której użyjesz sformułowań typu „powrót do korzeni gatunku”, „zawsze chcieliśmy zrobić taką grę, ale nie pozwalali nam wielcy wydawcy” oraz „to Wy zdecydujecie, jak gra będzie wyglądać”. Dodatkowe punkty, jeśli w filmie promującym rzutkę pojawi się gość, który co prawda teraz sprzedaje hot dogi na stacji benzynowej, ale trzydzieści lat temu zrobił w BASIC-u ze dwie gry.

09 Córką sąsiadów uczy się grać na skrzypcach? Przyklej do sufitu dyktafon. Gratulacje, właśnie zarejestrowałeś motyw przewodni soundtracku. A czego nie dogra ludziom gra, to dogra im wujek Spotify.

10 Jeśli ktoś wytknie ci błąd, pamiętaj: to nie błąd, ale „błyskotliwa satyra na branżę gier”.



11 Moment, w którym wrzucisz grę na Steama, nie jest momentem, w którym rozpoczynasz intensywną pracę nad poprawianiem błędów, ale chwilą, w jakiej zaczynasz myśleć, jak i kiedy ogłosisz upadłość projektu i teatralnie odejdziesz z gejmdewingu. Wzorcowe oświadczenie dla prasy możesz odebrać od Phila Fisha, autora FEZ-a („Mam dość. Zabieram pieniądze i spadam. To wszystko, co mogę znieść”).

12 Czy ta urocza Filipinka mogłaby nareszcie wysiąść z twojego Mercedesa? Twoje Caribbean Martini nie robi się wcale chłodniejsze, a Hiltona opłaciłeś na raptem trzy miesiące z góry. Po tym czasie możesz, odpalivszy od studolarówki skręcone na udzie Kubanki cygaro, ogłosić swój „najambitniejszy dotąd projekt” i „wielki powrót do branży gier”. Wróć do punktu pierwszego. [Papkin]

OBRAZEK NUMERU

Sprawiasz, że chciałbym mieć więcej niż jeden środkowy palec.



SCREENSHOCK

Wzięte z Nadgodzin na www.cdaction.pl.

TYLKO DLA FACETÓW

Czyli krótki poradnik, jak zrozumieć, co naprawdę myśli kobieta, gdy mówi...

■ „Nic, nic...”

Nie należy tego bagatelizować. W rzeczywistości za tym „nic” coś się kryje. I im prędzej okaże się, co to jest, tym lepiej dla faceta.

■ „Czy ja wyglądam w tym grubo?”

W rzeczywistości pytanie brzmi „myślisz, że jestem brzydka?”. Odpowiedź zdecydowanie powinna brzmieć „nie!”.

■ „No, dalej! Kontynuuj...”

Nie należy traktować tego jako przyzwolenia. Właściwie to sugestia, żebyś, broń Boże, nie kontynuował, jeśli nie chcesz mieć cichych dni po fochu gigantów.

■ „Nie”

Może to dziwne, ale naprawdę oznacza „nie”.

■ „Być może”

To także oznacza „nie”.

■ „W sumie tak...”

W większości przypadków oznacza również „nie”. Istnieją wyjątki, ale są one bardzo trudne do wychwycenia.

■ „Byłoby miło, gdyby...”

Wszystko to, co następuje po słowie „gdyby”, należy traktować jako bezwarunkowy nakaz wykonania tego czegoś.

■ „Czy ty mnie w ogóle słuchasz?”

Oznacza to, że ona uważa, że ty jej nie słuchasz i już nie ma żadnego sposo-

bu, by przekonać ją, że jest inaczej.

■ „Nie mówmy o tym więcej”

Oznacza, że argumenty zostały wyczerpane, rozmowa się zakończyła, a mężczyzna nie ma racji.

■ „Ty decydujesz!”

Twoja kolej, aby dokonać właściwego wyboru. Kobieta wie, jaki jest właściwy, ale nie powie, bo sam to powinienś wiedzieć.

■ [Głębokie westchnienie]

W rzeczywistości za takim westchnieniem kryje się fraza, którą z grubsza można tłumaczyć tak: „Nie mogę uwierzyć, że muszę tu być i znosić twoją głupotę”.

■ „Jeszcze 5 minut”

Jeśli kobieta się przebiera/maluje/szykuje do wyjścia, to może oznaczać 30-40 minut.

■ „Już nieważne...”

Czyli wstęp do focha, ponieważ nie domyśliłaś się, o co jej chodziło, a powinieneś!

■ „Dziękuję”

To oznacza „dziękuję”. Należy odpowiedzieć „proszę bardzo”.

■ „No wielkie dzięki!” albo „Dziękuję BARDZO!”

W tym przypadku mamy do czynienia ze stężonym sarkazmem. W rzeczywistości zwrot ten jest przeciwieństwem słowa „dziękuję”.

■ „Zapomnij o tym”

Oznacza to, że kobieta poprosiła mężczyznę, by coś zrobił (być może nawet

Kiedy próbujesz ogarnąć za co się obraziła



więcej niż raz), a teraz zamierza zrobić to sama, a ty masz przechłapanie, ale jeszcze o tym nie wiesz.

■ „Możemy pójść dokądkolwiek”

W większości przypadków oznacza to „najlepiej, żebyś wybrał moją ulubioną restaurację”.

■ „Musimy porozmawiać”

Kroi się jakaś większa awantura.

■ „Co ty robisz?”

To w ogóle nie jest pytanie. To informacja dla mężczyzny zbliżona do „robisz to źle!”.

■ „Musisz to robić akurat teraz?”

To także nie jest pytanie. To informacja, że masz przerwać dotychczasową czynność i czekać na dalsze instrukcje.

■ „Musisz w końcu nauczyć się dogadywać z ludźmi”

To zdanie można przetłumaczyć jako „musisz się ze mną zgodzić”.

■ „Nie jestem zdenerwowana!”

Fakt. Nie jest zdenerwowana. Jest maksymalnie wkurzona i zaraz wybuchnie.

■ „Musimy...”

Musisz.

■ „Powinniśmy...”

Ona chce...

■ „Nie chcę o tym mówić”

Kobieta chce, żeby zostawił ją w spokoju, ponieważ nadal szuka dowodów cię obciążających.

CZAD/T/OWE DIALOGI

• <dorszulec> Gdy na uczelnię wchodziły kursy internetowe, osoba koordynująca projekt piastowała oficjalną funkcję e-rektora. Dopiero po kilku tygodniach zorientowano się, że coś brzmi nie tak...

• <marian> Ze zbioru „Odrzucone hasła wyborcze”: „Ogórek symbolem polskich niezależnych kobiet”.

• <Dom3k> Wyjdę na ulicę, wezmę farbę w aerozolu i napiszę na ścianie PASCAL CH“J. Mądrzy ludzie pomyślą: co chcesz od Blaise’a? Nieoświecony tłum pomyśli: co chcesz od kucharza? A programista pomyśli: ma chłopak rację!

• <xneon> Kiedy ci smutno, pomyśl, że w Polsce jest 156 osób o nazwisku Poznań...

<kenghi> ??

<xneon> ...i na pewno któraś para rodziców strolłowała syna, dając mu na imię Lech.

• <Luka> Czuje się, jakbym znów miał 15 lat. Transfer spadł mi do 21 kB/s.

• <marq> O co ty się tak w*urwiłeś ostatnio na imprezie?

<hudziel> Bo zepsułeś mi drinka.

<marq> Niby jak?

<hudziel> Dolałeś mi soku do wódki...

• <mała mi> Nie uważasz, że bilard to strasznie rasistowska gra?

<duch> Bo biała biała bije kolorowe?

<mała mi> Tak, a czarną omijasz szerokim łukiem...

• <Petra> Obraz w laptopie mi drga, faluje i ma dziwne kolory...

<Shade> Matryca LSD!

RÓŻNE...

Psiapsiółka psiapsiółko radzi:

– Aby schudnąć, trzeba sobie znaleźć kochanka.

– Aż tak seks działa?

– Nie, facet ci lodówkę splądruje.

Ćwiczyłem przed papugą frazę „jestem gejem”. Chciałem się w końcu ujawnić przed rodziną. Zmieniłem zdanie po tym, jak ojciec uciął jej łeb.

Wymiana SMS-ów:

„Kochanie, przychodź, mama z siostrą wyjechały do ciotki, ojciec złamał nogę i nie może się ruszać.”

„Nie mogę, muszę kurować miejsce, na którym twój ojciec złamał nogę.”



– URATOWAŁAM ŚWIAT
NIE RAZ, NARAZAŁAM
SWE ZDROWIE I ŻYCIE!



– JUŻ POWINNAM BYĆ
NA GROWEJ RENCIE:
PALIĆ CYGARA I OGLĄDAĆ
SERIALE!



– A PAN MI MÓWI,
DOKTORZE, ŻE TO
KATAR?!



ENGLISH CORNER

■ I went to the dentist without lunch and he gave me a plate.

■ If you don't pay your exorcist, you get repossessed.

■ Parking – an average sovereign.

■ Two peanuts were walking in a tough neighborhood and one of them was a-salted.

■ You can tune a guitar, but you can't tuna fish. Unless of course, you play bass.



■ Did you hear about the little moron who strained himself while running into the screen door?

Wiedźmińskie JAJA



Podobnie jak książki Sapkowskiego cykl gier o wiedźminie czerpie całymi garściami z tego, co nas otacza. Reklamy, książki, piosenki, powiedzonka, dowcipy, memy, wypowiedzi polityków – echa tego (mniej lub bardziej zniekształcone) znajdujemy w najmniej oczekiwanych miejscach i chwilach. Zresztą zobaczcie sami, co znalazłem (Smugler, znaczy się) w Dzikim Gonie.

ALE KINO!

■ Królik kicający wśród stosu szkieletów – to nawiązanie do epizodu z morderczym królikiem z „Monty Pythona i świętego Graala”. A gdyby ktoś miał jeszcze jakieś wątpliwości, to sporządzenie „świętego granatu ręcznego” powinno je całkowicie rozwiać. Zresztą tekstów zaczerpniętych z filmów Pythonów jest w grze więcej – np. żebrak narzekający, że „był dobrze zarabiającym trędowatym” (ale potem pojawił się cudotwórca i go bez pytania o zgodę uzdrowił, pozbawiając tym samym źródła dochodów), to pożyczka z „Żywotu Briana”.

■ „Zed zszedł” – mówi Geralt, nawiązując do „Pulp Fiction” („Zed’s dead”). Podobnie zresztą jak dialog dwóch strażników odtwarzający jedną ze scen w filmie. Dodam, że mówią o postaci zwanej Uma – a Uma Thurman grała w „PF”. A jeden z żołnierzy grozi Geraltowi: „Baron zrobi ci z dupy jesień oświecenia”... Brzmi znajomo? :)

■ Skoro już o filmach Tarantino mowa, to płatnerz arcymistrz w grze nazywa się Hattori. Kto oglądał „Kill Bill” i pamięta, czyimi mieczami walczyli bohaterowie? Tamże pojawia się łowca nagród – DJENGE Frett. Co prawda jest biały, no ale, jak wiadomo, w tym rasistowskim Wiedźminie w ogóle nie ma ludzi o innym kolorze skóry...

■ A że Djenge Frett się także łatwo kojarzy z Jango Fett, to i „Niech Moc [Wiecznego Ognia] będzie z wami” nikogo chyba nie zdziwi.

■ „Mój mąż z zawodu jest dyrektorem” – mówi wyniośle jedna z bogatych mieszczek. Nawiązuje tym samym do starej polskiej komedii „Poszukiwany, poszukiwana”.

■ W Oxenfurcie żołnierz gwizdże temat z „Czterech pancernych”.

■ W Novigradzie ma miejsce dialog między dwoma żebrakami: „– Dawno temu zaufałem pewnej kobiecie. Wtedy dałbym sobie za nią rękę uciąć. I wiesz co? – Co? – No... Nie mam teraz ręki”. My też lubimy film „Chłopaki nie płaczą”.

■ „Ciemność, widzę ciemność” – sporo razy usłyszycie to słynne zdanie z „Seksmisji”. Także tekst „Albercik, jesteś!” stamtąd jest wzięty.

■ Nazwy questów to kopalnia filmowych skojarzeń. I tak np. „Spis cudzołożnic” to nawiązanie do tytułu filmu Jerzego Stuha (albo jak wolicie – powieści Pilcha, na której motywach powstał film). „Gangi Novigradu” piją do „Gangów Nowego Jorku”. „Sen w wielkim mieście” to zapewne „Seks w wielkim mieście”. „Wściekle pięści” to tytuł filmu z Bruce’em Lee. „Dzikość serca” to film Davida Lyncha.

■ Znajdzie się też coś dla fanów serialu „Doktor Who”. Na cmentarzu w pewnej veleńskiej wiosce (gdzie rozprawiamy się z babą cmentarną) trafiamy na takie specyficzne posągi aniołów. Kto ogląda serial, wie, o co chodzi.

■ „To-jest-Skellige!” – wykrzykuje z dumą jakiś wyspiarz. Pozostałych 299 wojowników pewnie akurat poszło sobie zjeść kolację w piekle.

■ W jednej z misji znajdujemy martwego krasnoluda (?) dziwnie przypominającego Tyriona Lannistera z „Gry o Tron”. Na Skellige pada też tekst, że to, co tam zaszło (nie będę spoilerował co), to najgorsze wydarzenie od czasu tych z Krwawego Pogrzebu. Jakaś aluzja do „Krwawych godów”?



■ Mag Caranthir, nawigator Dzikiego Gonu, został nazwany przez swego dawnego nauczyciela „złotym dzieckiem” – kto pamięta film „Złote dziecko” z Eddiem Murphym z 1986, o dziecku obdarzonym nadprzyrodzoną mocą, porwanym przez siły zła?

WSZYSTKO GRA!

■ Karta łucznika w Gwincie ma opis, że ten strzela tylko w kolano.

■ W jednej z misji pobocznych natkniecie się na magiczną wieżę, która blokuje wszystkich „nieautoryzowanych użytkowników” Defensywnym Regulatorem Magicznym (DRM) – ale można się pozbyć DRM-u, używając Globalnego Otwarcia Godfryda (GOG). A jakby to „lokowanie produktu” było jeszcze zbyt mało subtelne, to mówiąca o tym książka ma na okładce duży napis „GOG.com”.

■ Po dojściu na skraj mapy co jakiś czas dostajemy słynny tekst Fronczewskie-

go z Baldur’s Gate: „Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę”.

■ Po jednym z ważnych questów Geralt zdobywa legendarny miecz zwany Ostrze Mrozu (Frostmourne). A to przecież broń wykuta przez samego Króla Lisza... WoW! :)

■ Po wjechaniu do jakiejś wioski w Velen jeden z chłopów, siedząc pod płotem, mówi: „wojna, wojna nigdy się nie zmienia”. (Kobieta stojąca obok docina mu, że jak całą przesiedzi pod płotem, to się dla niego faktycznie nie zmienia).



TEKSTY Z PODTEKSTEM

■ „Sorry, taki mamy klimat” – mówi jedna z postaci w czasie, gdy pada deszcz.

■ A ktoś inny w liście zaprzecza poglądom, że „veleńskie bagna to tylko ch*, dupa i kamieni kupa!”.

■ „Ci łowcy [czarownic – Smg] to nawet tęczę by spalili” – denerwuje się jeden z mieszczan w Novigradzie.

■ Tamże żebrak czasem rzuci „Szacunek ludzi ulicy, wiedźminie!”. Cóż, jakie życie, taki rap.

■ „Cudowne dziecko czterech kopyt!” – entuzjazuje się komentator na wyścigach konnych w Novigradzie, parafrazując kultowy tekst Bohdana

Tomaszewskiego, który po zwycięstwie Szurkowskiego w Wyścigu Pokoju w euforii nazwał tego kolarza „cudownym dzieckiem dwóch pedałów”.

■ Warta uwagi jest fraszka Geralta w rozmowie z Lambertem. Ale jej tu nie zacytuję, by nie psuć wam zabawy (bez obaw, nie pominiecie jej, to quest fabularny). Powiem tylko: Geralt – Wiedźmiński Mistrz Ciężkiej Riposty. :). Zresztą wszystkie dialogi pomiędzy wiedźminami w tej misji są warte uwagi, m.in. Lambert nabija się z odzywki Geralta w trailerze „Killing monsters”.

■ „Jak cię dopadnie niewidzialna ręka rynku, to tydzień na zadku nie usiądziesz” – ostrzega Geralt pazernego kupca w Novigradzie.

KSIAŻKI I ICH BOHATEROWIE

■ Walcząc na pięści, trafiamy w końcu w Novigradzie na „Krawca” Durdena – to niewątpliwie wcielenie Tylera Durdena z „Fight Club”. Po angielsku aluzja jest czytelniejsza, gdyż krawiec to tailor, a „tailor” i „Tyler” brzmią podobnie.

■ Scenarzyści na pewno czytali „Solaris” Lema – szczegółów nie zdradzę, by nie spoilerować misji fabularnej.

■ „I tylko nie mów na mnie «Bagosz»” – denerwuje się napotkany niziołek. Ci, co czytali „Władzę Pierścieni” w kuryozalnym tłumaczeniu pana Łozińskiego, wiedzą, że „Bagosz” to „Baggins”. A zaczepiony krasnolud sarka „Sam, @#\$%, jesteś Hałabała!” – z dzieciństwa pamiętam książkę „Z przygód krasnala Hałabala”.

■ Baśń o Kopciuszku – a raczej jej „prawdziwa” wersja, z udziałem m.in.

zeugla, na pewno zachwyciłaby braci Grimm swoim okrucieństwem. Gdy już o baśniach braci Grimm mowa, to na tablicy ogłoszeń wisi anonS Szczurolapa z Hamelstein wabiącego gryzonia grą na flecie, a zagubiona w lesie Małgosia to przecież połowa z duetu Jaś i Małgosia. Tamże ktoś mówi, że czarownice żyją w chatce z piernika stojącej na kurzej łapce. W misji fabularnej jest też w pewnym kluczowym momencie czytelne nawiązanie do królowy Śnieżki i 7 krasnolud(k)ów – do tego jeden z nich kicha, a drugi cierpi na narkolepsję (czyli mamy Apsika i Śpioszka) itd.

■ W książce o podróżach między światami nawiązuje się do „Alicji w Krainie Czarów” (jej bohaterka Ecila to przecież „Alice” czytane wspak) i „Czarnoksiężnika z krainy Oz” (kraina Zo, do której „hyricane” przeniosło bohaterkę, to „Oz” wspak).

■ Opisana na tablicy ogłoszeń kuracja Rozalki to oczywista aluzja do noweli „Antek” Bolesława Prusa. Można również znaleźć ogłoszenie ekipy Janka Muzykanta (grają „hity” disco-polo). A jeden z questów wabi (lub odstrasza) graczy tytułem „Nasza Szkap”.

■ Zoltan opowiadał o jednej z kochanek Jaskra – że zaczęła go tytułować Christianem, a siebie nazywała Anastazją. I mówiła mu „mój ogierze”, co bard wziął za komplement. Ale jak wyciągnęła z szuflady lejce i uprząż, to Jaskier nawiał przez okno. „Pięćdziesiąt twarzy Greya” się kłania.

■ Znalazłem książkę „O chłopach i ich obyczajach” napisaną przez Vlada

Reymonta. Nie zdziwiło mnie więc, że jeden z mieszkańców Białego Sadu to Boryna.

■ Tytuły znalezionych w grze książek: „Izydor i Tristianna” (czyli „Tristan i Izolda”), „Ostatnie życzenie”, „Wywiad z wąpierzem”, „Zaklinacz koni”. Jest też parodia „Zmierzchu”. Polecam koniecznie wizytę u księgarza w Novigradzie i sprawdzenie, co ma w ofercie. Znajdziecie u niego np. „Necronomicon” oraz „Podziemny świat” (Underworld!) i „Co z tą Temerią”, co jakoś przypomina mi tytuł książki Lisa „Co z tą Polską”.



■ Można zdobyć kartkę z cytatem z „Cthulhu” Lovecrafta. (Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn!)

■ Tytuł pobocznego questu „Zagłada domu Reardonów” to oczywista przeróbka tytułu jednego z najbardziej znanych opowiadań Edgara Allana Poe „Zagłada domu Usherów”. Do tego jedna z postaci w tym zadaniu nazywa się Roderick, tak jak jeden z rodu Usherów.



■ Z kolei siostra Rodericka nazywa się Dolores, a jej kochanek Humbert – czyli jak bohaterowie „Lolity” Nabokowa. Przypadek? Nie sądzę.

■ Tytuł questu „Obcy w obcym kraju” to nawiązanie do słynnej w swoim czasie książki SF Roberta A. Heinleina pod tym samym tytułem.

■ Jeden z mieczy, które możecie zdobyć w grze, nazywa się Zerwikap-tur – czyli tak samo jak miecz Longinusa Podbiپیęty w „Ogniem i mieczem” Sienkiewicza.

■ Krwawy Baron to także jedna z epizodycznych postaci w cyklu powieści o Harrym Potterze – duch-rezydent w Slytherinie.

■ W misji „Porwana za młodu” musimy odnaleźć siostrę Skelligijczyka porwaną przez piratów. Dość czytelne nawiązanie do „Porwanego za młodu” Roberta L. Stevensona.

Jako że znalezionych easter eggów było więcej niż miejsca na tych dwóch stronach, pozostałe przeczytacie na naszej stronie WWW – szukajcie tam tekstu pod identycznym jak ten tytułem.

Wierszyk

Wszystkie kanci Grubej Berty,
nahakamskie rudokopy,
ruggenscy, ziemiesnicy,
novigradensche, bycze chłopy,
retogorskie bubki, zygotaki,
szajka wytwornych pind na kupe,
pajty, tasaka, franty, zabijaki,
ratujcie mnie wszyscy w dupe.

W doktorkowie,
w Oxenfurcie i Doi. Angra szerzycie kulturalną francję,
porzy chłupie nad Jithlinne Aevenien,
ładrale, czytani, a jednak głupie,
ratujcie mnie wszyscy w dupe.

em cholerne ludzkie szowinisty,
wypierdki redańskie, osobno jak w grupie,
kame petaki i szturmowce,
ratujcie mnie wszyscy w dupe.

INNE SMACZKI

■ Mysia Wieża na jednej z wysp. Pełna szczurów, które zresztą co najmniej jednego mieszkańca zeżarły żywcem. Ale nie miał on na imię Popiel.

■ Poszukując elementów wiedźmińskiego ekwipunku szkoły Gryfa, znajdujemy m.in. kryptę wiedźmina Jerzego – zabitego przez smoka. Pewnie dlatego nie został tu świętym.

■ W misji „Obrońca wiary” Geralt musi się zmierzyć ze studentami podburzonymi przez magistra Frydryka głoszącego, że bogowie umarli, a religia to opium dla ludu. Nietzsche

lubi to. (Geralt straszy ich panią z dziekanatu. Studenci rozumieją).

■ Jaskier zamawia w Novigradzie plakaty u niziołka, Henryka Latreca. Oczywista aluzja do karłowatego malarza (i plakacisty) Henriego de Toulouse-Lautrec.

■ Porada na ekranie ładowania: „Gdy nadejdzie czas Białego Zimna, nie jedź żółtego śniegu”.

■ Znalazłem wróżbitę, który tłumacząc Geraltowi swoje niezwykle umiejętności, stwierdził, że w dzieciństwie

wpadł u jakiejś czarownicy do kociołka z magiczną miksturą. Na Obeliksa jednak, chudzinka, nie wyglądał.

■ Oficer w Novigradzie grozi swoim żołnierzom, że jak jeszcze raz mu podpadną, to trafią na front wschodni.

■ Triss w dialogu z Geraltiem powtarza za Napoleonem „Do prowadzenia wojny potrzeba trzech rzeczy. Pieniądzy, pieniędzy oraz pieniędzy”.

■ Jarl Crach mówi, że „my na Skellige nie znamy pojęcia «pokoju za wszelką cenę»” – tak samo mówił polski mini-

ster spraw zagranicznych Beck tuż przed drugą wojną światową.

■ Przy opisie cyklopa (w Bestiariuszu) jest nawiązanie do Odysa (Odyszeusza) – bohatera homeryckiego eposu, który też miał nieprzyjemność spotkać się z takim stworem.

■ Na Skellige natkniecie się na statek, w którym jest człowiek, który jako jedyny z załogi przeżył spotkanie z potworem. Nosi dziwne imię – Ósmy. Czyżby ten statek to... Nostromo?

6 GB za 6 zł

W Orange wystartowała wakacyjna promocja dostępu do internetu mobilnego w taryfach Yes, One, POP, na kartę, Zetafon i Minutofon. Do 31 sierpnia za 6 zł można dowolną liczbę razy kupić pakiet 6 GB, który będzie ważny przez 60 dni, czyli maksymalnie do końca października.

www.orange.pl

Będą nowe Nokie

Microsoft, kupując dział mobilny Nokii, zapewnił sobie czasowe prawo do korzystania z marki Nokia. Umowa dobiegnie końca w przyszłym roku, a szef Finów całkiem oficjalnie potwierdził już, że firma wróci na rynek, na początek zajmując się projektowaniem i licencjonowaniem.

www.nokia.com

Netflix i Polska

W USA Netflix, najpopularniejszy serwis VOD, odpowiada za prawie 34% ruchu w internecie. Kolejne są YouTube (15%), szeroko pojęte WWW (6%) i BitTorrent (5%). Do końca 2016 roku serwis chce być dostępny na całym świecie i coś się dzieje, bo pojawiają się już pierwsze polskie napisy.

www.netflix.com/pl

Apple Music

Odpowiednik Spotify i Deezer startuje 30 czerwca. W Polsce abonament ma ponoć kosztować 5 lub 8 euro (odpowiednio solo lub pakiet rodzinny dla 6 osób). Do tego trzymiesięczny darmowy okres próbny, stacja radiowa Beats One i wersja dla Androida – choć dopiero jesienią.

www.apple.com/pl/music



Gry z X360 na XBO!

To jedna z największych niespodzianek całego E3 – Microsoft ogłosił, że Xbox One będzie kompatybilny z X360. I tyczy się to wszystkich egzemplarzy, a publicznie dostępna usługa ma się pojawić do końca roku (testowa jest do dyspozycji już teraz

dla członków programu Xbox Preview). Magia?

Emulacja. Rozwiązana jednak dość specyficznie. By zagrać w swojego ulubionego Mass Effecta, nie wystarczy bowiem włożyć płytki z grą do napędu – trzeba będzie jeszcze poczekać, aż konsola dociągnie z serwerów odpowiednio przygotowaną wersję (jeśli kupiłeś go w wersji elektronicznej, pojawi się na twoim koncie – oczywiście także w tym przypadku nie będzie trzeba płacić ani złotówki). To sugeruje, że chodzi raczej o mniej lub bardziej automatyczną konwersję, za którą odpowiadać będą serwery, nie zaś konsola. Takie podejście pozwala znacznie lepiej wykorzystać możliwości sprzętu, co jest o tyle ważne, że przecież procesor w XBO to zupełnie inna konstrukcja niż w X360. I choć ogólnie jest szybszy, zawdzięcza to przede wszystkim większej liczbie rdzeni. Ma ich aż 8, pracujących z zegarem 1,75 GHz, podczas gdy poprzednik – 3, pracujące z zegarem 3,2 GHz. Biorąc więc pod uwagę jedynie herce, poprzednik może się wydawać szybszy. Nowsza konstrukcja pozwala zniwelować różnicę w taktowaniu, ale i tak pojedyncze rdzenie w XBO mają niewiele większą wydajność niż w X360. Według dostępnych

publicznie danych różnica nie przekracza 200%, a w wielu przypadkach jest jeszcze mniejsza.

Typowa emulacja byłaby więc zbyt wolna, bo procesory różnią się mocno architekturą (PowerPC w X360, x86 w XBO; na szczęście nie trzeba się martwić o grafikę, bo GPU w XBO jest pięciokrotnie szybszy, a układy graficzne to w obu przypadkach dzieło ATI/AMD). Przy konwersji można zadbować o optymalizację pod kątem konkretnego tytułu, co pozwala osiągnąć lepsze rezultaty. Takie podejście tłumaczy, dlaczego na razie dostępnych jest tylko 21 gier (ich lista – w ramce). I czemu brak na niej FPS-ów czy Forzy – osiągnięcie 60 Hz to znacznie większe wyzwanie. Zresztą Microsoft wcale nie obiecuje, że docelowo emulacja obejmie wszystkie tytuły. Do światła (a wtedy ta funkcja ma być już dostępna dla każdego) lista tych zgodnych ma się jednak wydłużyć do 100 pozycji, a postępy można śledzić tutaj: bit.ly/1KTdwxB.

Co ważne, korzystając z emulacji, ma się dostęp do streamingu czy możliwości robienia screenshotów, czyli opcji natywnych dla XBO. Nieco gorzej jest z padem, bo nie da się podłączyć tego z X360. OK, jest trochę mniej

wygodny, ale znacznie tańszy, co ma znaczenie, jeśli chciałbyś pograć w jakiś tytuł obsługujący split screena. Za to możliwa będzie zabawa w multi z innymi, nawet jeśli ci inni będą grać na oryginalnym X360.

Na koniec jeszcze słowo o PS4 i PS3. Wskrócie – Sony ma problem. Podwójny. Sprawa pierwsza to architektura. PS4 jest wprawdzie podobne do XBO i pecetów, ale poprzedniczka od zawsze uchodziła za trudną do poskromienia. Przyczyną jest zwłaszcza procesor Cell, który ma jeden rdzeń główny i 7 pomocniczych – by oddać wszystkie zależności między nimi, potrzeba znacznie mocniejszego sprzętu niż ten w PS4. Druga sprawa to usługa PlayStation Now, która pozwala na streaming gier z PS3 na inne urządzenia, w tym PS4 (ich lista dostępna jest tu: bit.ly/1L3LFL2). Fizycznie są one uruchamiane na serwerach Sony, niezbędne jest więc dość szybkie łącze internetowe. Do tego Now jest płatne (koszt wypożyczenia gry zależy od jej długości, dostępny jest też abonament, ale nie obejmuje pełnego katalogu) – i obecnie osiągalny w Europie jedynie w wersji testowej. Nawet jeśli udałoby się zrobić coś na kształt automatycznej konwersji, wszystkie inwestycje w Now poszłyby na marne.



LISTA JUŻ DZIAŁAJĄCYCH GIER

A Kingdom for Keflings
A World of Keflings
Alien Hominid HD
Banjo-Kazooie
Banjo-Tooie
BattleBlock Theater
Defense Grid
Geometry Wars Evolved
Hexic HD
Jetpac Refuelled
Kameo
Mass Effect
N+
Perfect Dark
Perfect Dark Zero
Super Meat Boy
Toy Soldiers
Toy Soldiers: Cold War
Viva Piñata
Viva Piñata: TIP
Zuma

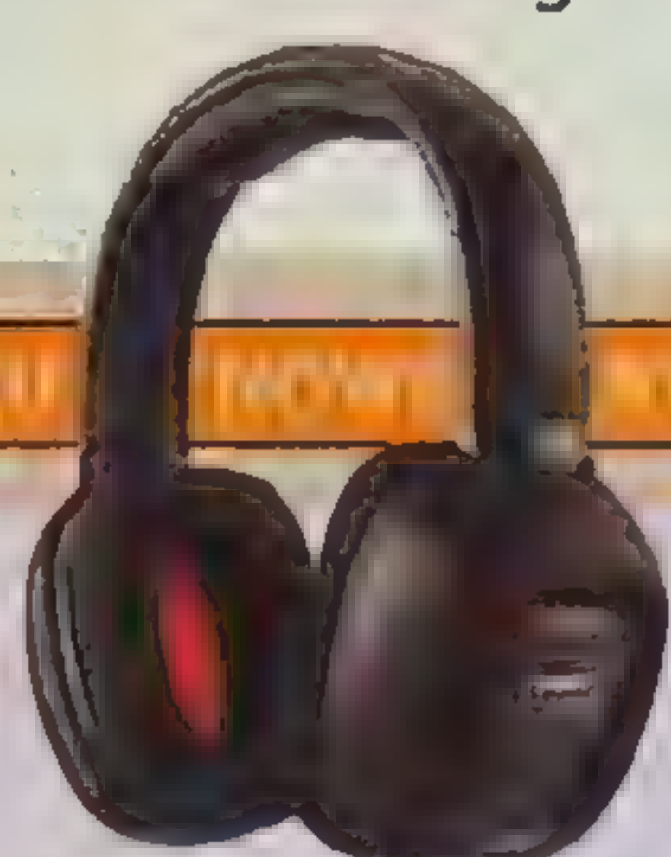
www.xbox.com

Nowe na rynku

**Razer Kraken Pro**

Nowa wersja „najpopularniejszego w środowisku e-sportowym” (to słowa Min-Liang Tana, szefa Razera) zestawu słuchawkowego. Mają chowany mikrofon, a w porównaniu do poprzedniej edycji doszedł pilot pozwalający na jego wyłączenie oraz regulację głośności.

Cena: ok. 300 zł
www.razerzone.pl

**Creative Sound Blaster Tactic 3D Fury**

Słuchawki mają przetworniki 40 mm, można je podłączyć do konsol i urządzeń mobilnych wtykiem mini-jack, a do komputera przez USB, oprogramowanie SBX Pro Studio pozwala zaś na zmianę głosu na krasnoludzki lub dostosowanie brzmienia do własnych preferencji.

Cena: 200 zł
pl.creative.com

**Natec Genesis A22**

Minimalistyczna stacja dokująca pozwalająca na wygodne ładowanie dwóch padów do PlayStation 4. W ofercie jest też model do XBO oznaczony symbolem A23 – kosztuje 99 zł, ale to dlatego, że w zestawie są również dwa zapasowe akumulatory.

Cena: 50 zł
www.genesis-zone.com

**Arozzi Monza Gaming Chair**

Ten zaprojektowany przez Szwedów gamingowy fotel ma grubą, wysokiej jakości wyściółkę pokrytą łatwą do czyszczenia ekologiczną skórą, miękkie podłokietniki oraz dwa duże otwory wentylacyjne. Można go dostosować do wzrostu, ułożenia pleców i rąk podczas grania.

Cena: 700 zł
www.impact.com.pl

AdBlock Plus znów górą

Najpopularniejsze rozszerzenie do blokowania reklam, z którego korzysta ponad 400 milionów użytkowników, po raz kolejny zostało uznane za legalne. Do sądu w Monachium poszły RTL i ProSiebenSat.1, a tym razem chodziło o białą listę, na którą trafiają „grzeczne” reklamy.

www.adblockplus.org

Prywatność i szybkość

Firefox udostępnia funkcję Tracking Protection, która zapobiega śledzeniu użytkownika. Wystarczy wejść na „stronę” `about:config`, wyszukać `privacy.trackingprotection.enabled` i zmienić jej wartość na true. Efekt uboczny? Średnio o 44% szybsze ładowanie stron.

www.firefox.com

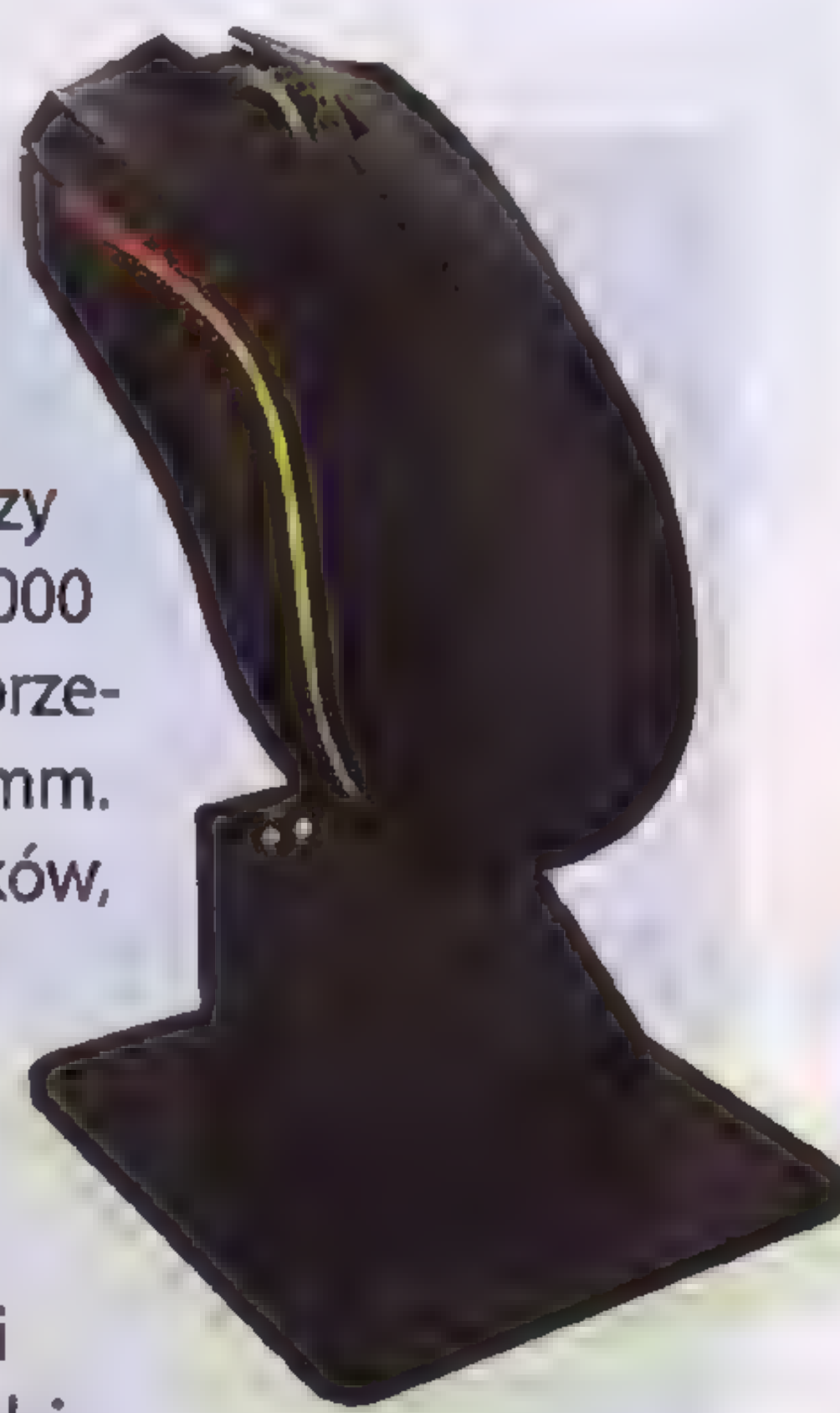
**Nowy Xbox**

Jeśli chodzi o samą konsolę, zmiany ograniczyły się do większego dysku twardego, który ma pojemność 1 TB, czyli dokładnie taką jak edycja specjalna z Call of Duty. Ale poprawiono również kontroler – kolejna wersja ma standardowe złącze mini-jack, co pozwala na korzystanie ze zwykłych słuchawek bez konieczności stosowania przejściówek. Nowe zestawy są już dostępne w sklepach, a kosztują około 1700 zł, czyli o 300 zł więcej niż wersja z dyskiem 500 GB i starym kontrolerem (która jeszcze pozostanie w sprzedaży), ale jako bonus zawierają pełną wersję Halo: The Master Chief Collection. O nowej edycji z Kinectem na razie cisza.

www.xbox.com

Gadżet numeru**Dla zawodowców**

Razer zaprezentował nową wersję swojej topowej myszy dla graczy – modelu Mamba. Ma laserowy sensor 16 000 dpi, który nie głupieje przy przyspieszeniu do 50 g i przestaje reagować już po podniesieniu na wysokość 0,1 mm. Do tego gryzoń ma 9 programowalnych przycisków, może pracować w trybie przewodowym lub bez kabla (bateria wystarcza wtedy na 20 godzin), a w zestawie jest również magnetyczna stacja dokująca. Mamba ma podświetlenie RGB i jest zgodna z systemem Chroma, ale największą nowością jest opcja regulacji sprężystości głównych przycisków. Za całość trzeba będzie jednak zapłacić aż 179 euro (około 740 zł), ale w ofercie będzie też wersja Tournament Edition, przewodowa, za 99 euro (410 zł).



www.razerzone.com

Wydarzenie numeru**Haker w plus bank**

Pierwszą publicznie znaną ofiarą włamania i kradzieży danych w Polsce stał się Plus Bank. Autorem jest haker kryjący się pod pseudonimem „Raz”, który zażądał dla siebie 200 000 zł (400 000 zł przy płatności w ratach) za nieujawnienie danych i pomoc w załatwianiu dziur. Twierdził przy tym, że skopiował zawartość serwera WWW, w tym dane osobowe klientów i historię transakcji wszystkich, którzy w ostatnich miesiącach korzystali z usług Plus Banku. Pieniędzy nie dostał i... dane kilkuset klientów faktycznie pojawiły się w sieci. Razem z następnym ultimatum – 200 000 zł na wskazany dom dziecka albo publikacja kolejnych danych. Oficjalny komunikat banku podkreślał, że pieniądze klientów są bezpieczne – ale nie to było problemem. Do tego kasowano posty i banowano osoby pytające się o wyciek danych na profilu na FB – odsyłając do infolinii... www.plusbank.pl

**Elitarny pad Microsoftu**

Nazywa się Elite Controller, ma cztery dodatkowe przyciski od spodu z wymiennymi metalowymi łopatkami, wymienne grzybki oraz D-pada. Ponadto można go będzie przeprogramować, zmieniając czułość analogów oraz triggerów, a także obłożenie przycisków. Służyć temu ma aplikacja dla XBO oraz Windowsa 10. Dwa profile będą przechowywane w urządzeniu, a pozostałe – w Chmurze Microsoftu. Do sklepów cudo to trafić ma w październiku w cenie 150 dolarów, co niestety w Polsce przełoży się na równie elitarną co nazwa jakieś 680 złotych.

www.xbox.com

Kierownica dla farmera

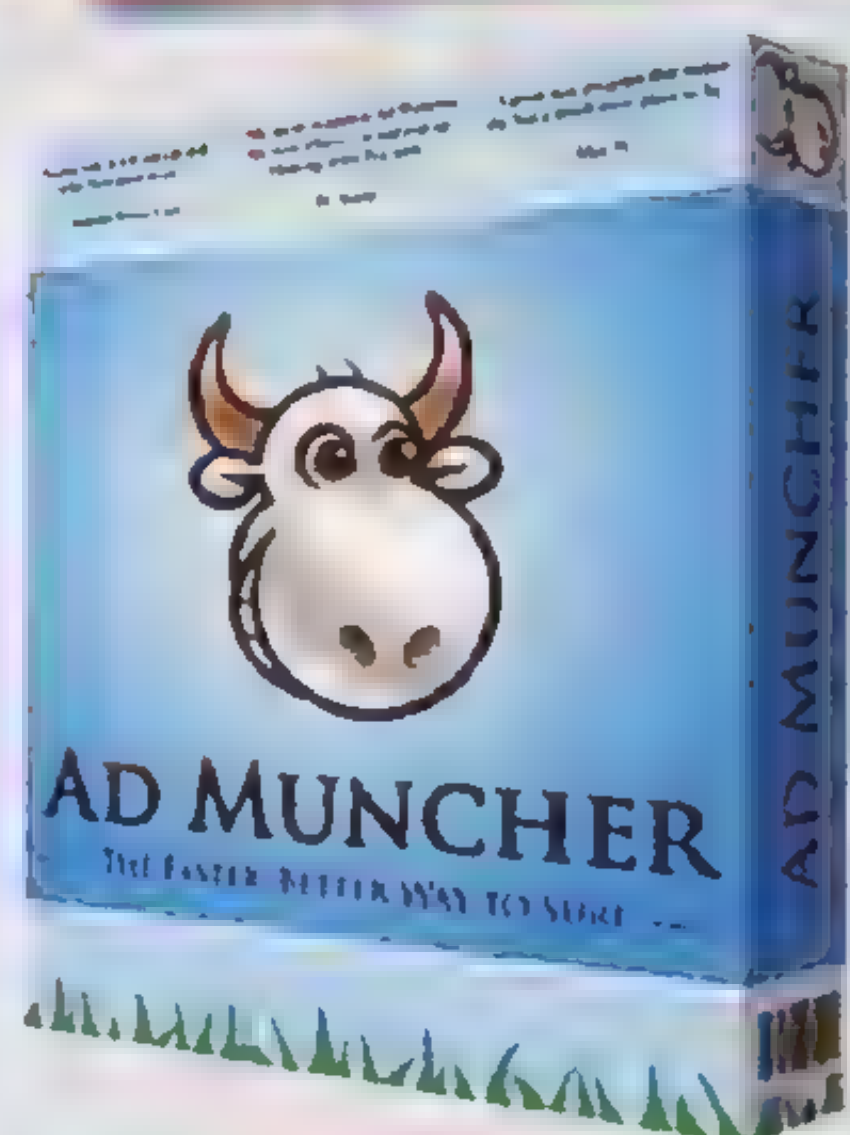
Saitek pokazał poważny sprzęt dla poważnych farmerów. Przygotowana we współpracy z Giants Software kierownica jest zgodna z Symulatorem Farmy i zawiera boczny panel z 25 programowalnymi przyciskami, dodatkowym joystickiem i pokrętką. Cena to 300 \$, czyli w Polsce około 1360 zł.

www.saitek.com

Pad XBO do PC

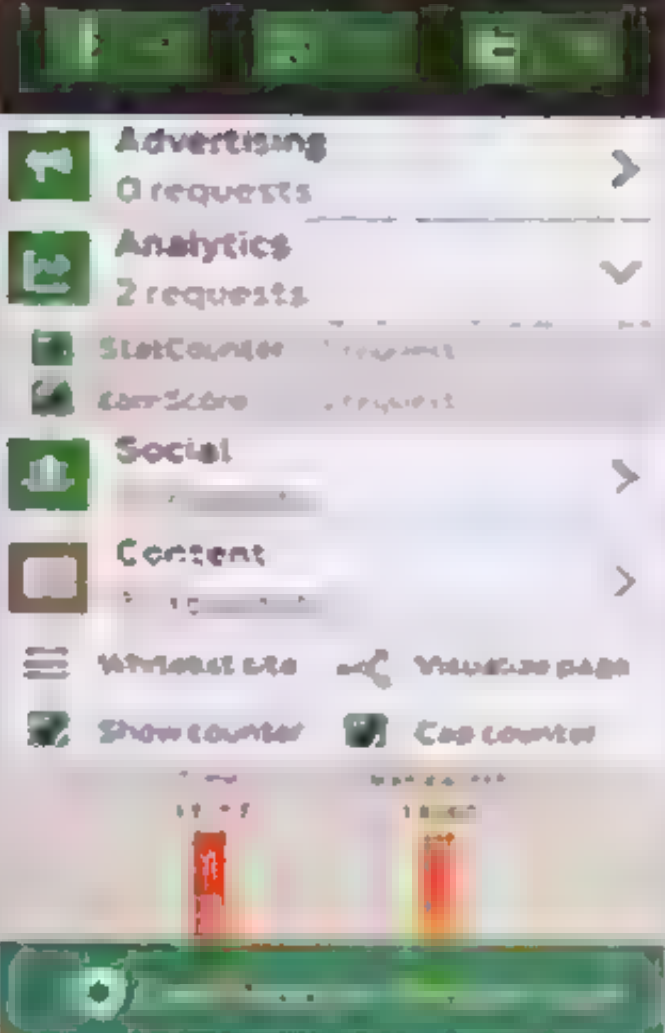
Jesienią do sprzedaży trafi w końcu odbiornik pozwalający na korzystanie na pecce z padów do XBO w trybie bezprzewodowym. Wygląda jak pendrive, ma złącze USB i będzie wymagał Windowsa 10. Cenę ustalono na 25 dolarów (ok. 115 zł), przy czym nie obejmuje ona pada, za który trzeba dodatkowo zapłacić około 170 złotych – choć po premierze nowej ich wersji starsza, pozbawiona złącza mini-jack, powinna stanąć.

www.xbox.com

Top 11**AdMuncher**

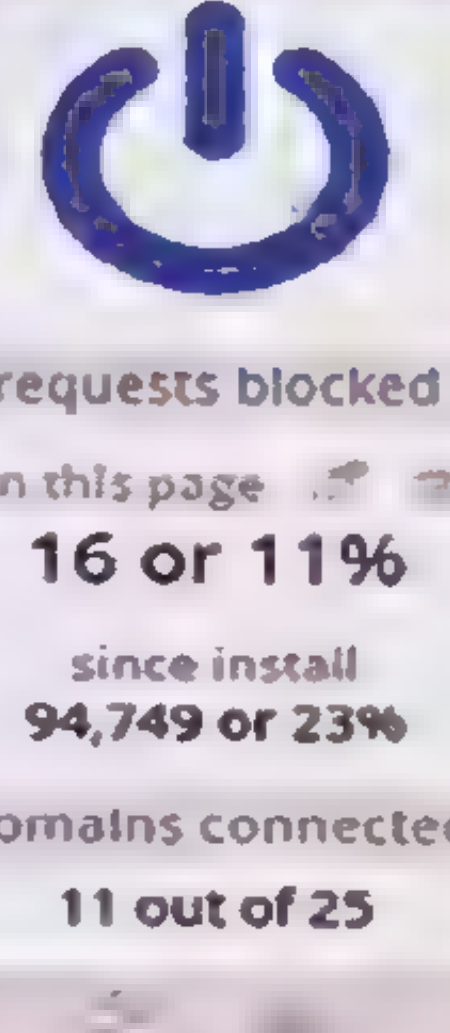
Kompleksowe rozwiązanie problemu reklam w Windowsie. AdMuncher instaluje się w systemie, dlatego jest w stanie eliminować nawet reklamy wyświetlane w innych niż przeglądarki programach – o ile tylko korzystają z internetu. Wadą jest jednak trudniejsze dodawanie do listy nowych świstów, choć standardowe filtry należą do najlepszych na rynku.

Cena: darmowy
Wymagania: Windows
www.admuncher.com

Disconnect**Disconnect**

W wersji darmowej jest to dodatek do popularnych przeglądarek (prócz IE – do niej jest w zamkniętej beczie), dbający o prywatność. Działa podobnie do uBlocka, ale blokuje skrypty szpiegujące, pozwala też sprawdzić, jak bardzo „zainfekowana” jest dana strona. W wersji premium (5 \$ miesięcznie) działa także na urządzeniach mobilnych.

Cena: darmowy
Wymagania: Chrome, Firefox, Opera, Safari
disconnect.me

uBlock**uBlock**

Najnowsza wariacja na temat blokowania reklam w przeglądarce. uBlock charakteryzuje się bardzo małym zapotrzebowaniem na pamięć i moc obliczeniową, jest zgodny z listami przygotowywanymi z myślą o AdBlocku i pochodnych, a do tego lepiej radzi sobie z bardziej upierdliwymi reklamami, na przykład dźwiękowymi czy wideo.

Cena: darmowy
Wymagania: Chrome, Firefox, Opera, Safari
www.ublock.org

(*) Ludzie dzielą się na 10 grupy. Tych, którzy znają system binarny, i resztę.

Podróże z Geralem

NaviExpert, polski twórca nawigacji samochodowych na smartfony, przygotował we współpracy z HTC i CD Projekt Red nowy głos, dostępny za darmo dla wszystkich posiadaczy programu. Próbkę? „Nieoznakowany patrol w okolicy, spieszy redarńscy są wszędzie”.

www.naviexpert.pl**Identyfikacja po głosie**

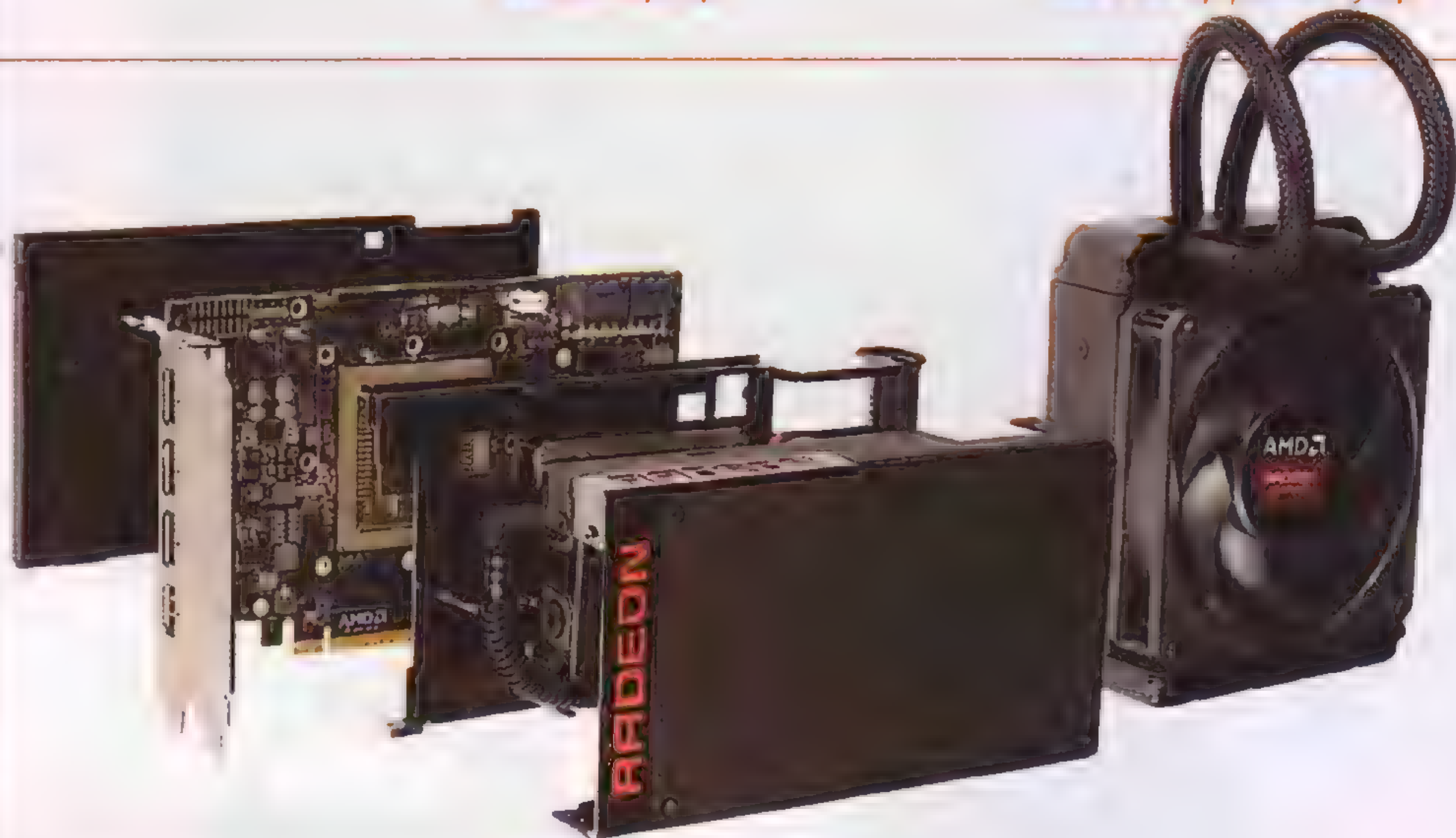
Bank BZ WBK oraz polski resort finansów chcą (każde osobno) wprowadzić systemy rozpoznawania osób na podstawie ich głosu. W pierwszym przypadku będzie trzeba podać numer klienta i wypowiedzieć hasło. W drugim ma wystarczyć samo przedstawienie się. Ups...

www.bzwbk.pl | www.nrf.gov.pl**YouTube dla graczy**

Google poinformowało o planach uruchomienia serwisu YouTube Gaming, czyli swojej odpowiedzi na przeznaczonego do streamingu gier Twitcha. Na początku dostęp do niego mają tylko mieszkańcy USA i Wielkiej Brytanii, ale premiera finalnej wersji jeszcze w lecie tego roku.

gaming.youtube.com**Bezpieczniejszy Kickstarter**

Zajmująca się ochroną konsumentów amerykańska agencja FTC wytoczyła pierwszy proces w związku z defraudacją funduszy zebranych na Kickstarterze. Poszło o grę planszową i ponad 120 000 \$, które niemal w całości zostały przeznaczone na wydatki osobiste. Sprawę wygrała FTC.

www.ftc.gov**Premiera Radeonów**

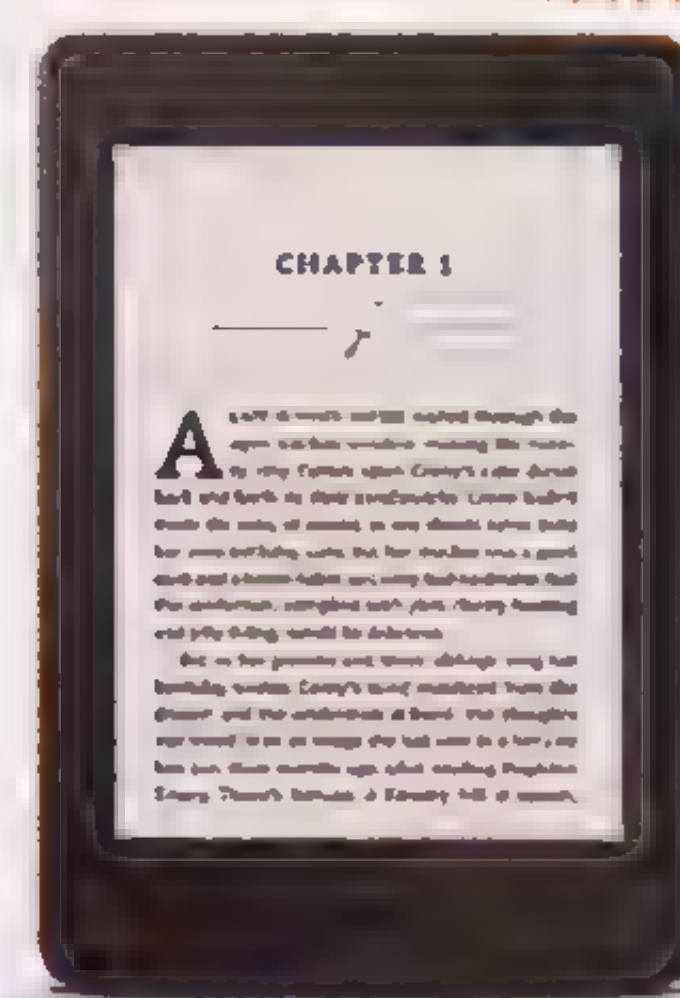
Na rynku są już dostępne dwie nowe linie kart graficznych AMD. Podstawowa to seria 300, w skład której wchodzić modele R7 360, R7 370, R9 380, R9 390 i R9 390X. Testy czterech najmocniejszych modeli znajdziesz na stronie 114 – w skrócie jest szybko, ale trochę za drogo, zwłaszcza na tle konkurencji oraz poprzedniej serii 200. Jeśli nie wydarzyło się nic dziwnego, kilka dni później pokazano również Fury, czyli jedyną kartę stworzoną od zera. Jej test za miesiąc, według przecieków powinna mieć wydajność porównywalną do GTX-a 980 Ti, którego test również znajdziesz w tym numerze.

www.amd.com**Mały potwór od AMD**

Przy okazji Czerwoni pokazali minipećkę, AMD Quantum, który spokojnie mógłby uchodzić za Steam Machine. Niech wymiary was nie zwiodą – jest on absurdalnie wręcz szybki, bo w środku zmieszczono aż dwa układy Fury. Smaczku temu wszystkiemu dodaje fakt, że jako procesor wykorzystano... Core i7-4790K Intela. To jednak prototyp, ceny więc nie podano, ale same karty graficzne to 1300 \$, procesor kolejne 350 \$, więc cena tego cacka może dojść nawet do 15 000 zł.

www.amd.com**Logitech także dla XBO**

Fani samochodówek znają Logitecha ze świetnych kierownic, ale najlepsze modele dostępne były tylko dla PC i PlayStation. Teraz to się zmienia. Firma zaprezentowała dwa nowe modele: G29 dla PC i PlayStation 3/4 oraz widoczną na zdjęciu G920 dla PC i XBO. Kierownice wyposażono w opracowany przez Logitecha mechanizm siłowego sprzężenia zwrotnego o dwóch silnikach, pozbawioną luzów przekładnię ze spiralnymi kołami zębatymi oraz pedały ze stali nierdzewnej. Do tego wieniec jest ręcznie obszyty wysokiej jakości skórą. Cena to 1749 zł, a za 249 zł można jeszcze dokupić dzwignię zmiany biegów.

www.logitech.com**Kindle (2015)**

Amazon przedstawił nową wersję swojego e-czytnika, Kindle Paperwhite. Tegoroczna edycja ma ekran 6" o rozdzielczości 1448 x 1072, co daje 300 dpi (poprzednik – 212 dpi) i równie dobrą ostrość co w topowym Kindle Voyage. Oczywiście jest on dotykowy i ma podświetlenie, co zapewnia większy kontrast i pozwala na lekturę nawet w nocy. Akumulator ma wytrzymać około 6 tygodni (u poprzednika – 8), niezmienną pozostała natomiast cena – 119 \$, czyli około 540 zł za wersję bez reklam. Sprzedaż – od 30 czerwca.

www.amazon.com**Pad dla Windowsa i Androida**

SteelSeries pokazało nową wersję bezprzewodowego pada Stratus XL, który zadziała zarówno na Windowsie, jak i Androidzie. Wykorzystuje Bluetootha, a dwie baterie AA powinny wystarczyć na mniej więcej 40 godzin grania. Co ciekawe, sterownik dla pecetów pozwala na niemal dowolną zmianę czułości analogów i triggerów. Do sprzedaży trafi na początku lipca, w cenie około 260 zł.

www.steelseries.com**Nowe na rynku****JBL Charge 2+**

Wodoodporny, bezprzewodowy głośnik Bluetooth z dwoma przetwornikami 45 mm. Ma wymiary 185 x 79 x 79 mm, waży 600 g i może się połączyć z trzema urządzeniami naraz. Bateria 6000 mAh wystarczy na 12 godzin pracy, pozwala także na doładowanie telefonu.

Cena: 719 zł
www.jbl.com.pl**Manta MP3 Player MP3268R**

Wodoodporny odtwarzacz muzyki. Ma akumulator na 10 godzin grania, 8 GB flasha, ale najważniejsze, że przeżyje całkowite zanurzenie. W zestawie są oczywiście specjalne słuchawki. W ofercie znajdują się wersje czerwono-czarna (z „R” na końcu) i zielono-czarna (z „G”).

Cena: 129 zł
www.manta.com.pl**Kruger&Matz Drive 3**

Telefon ma baterię 4050 mAh, a obudowa (klasa ochrony IP67) wytrzyma zanurzenie na głębokość 1 m. Pięciodziałowy ekran ma rozdzielczość 1280 x 720, a płynność zapewniają Snapdragon 400, 1 GB RAM-u i Android 4.4. Wewnątrz jest też 8 GB flasha i miejsce na microSDHC.

Cena: 1090 zł
www.kruger-matz.com**Hama est. 1923 Amsterdam**

Portfel dzięki zastosowaniu folii Crystalloy uniemożliwia zdalne sklonowanie kart płatniczych przeznaczonych do płatności zbliżeniowych. W ofercie, poza portfelami (prócz modelu Amsterdam są też Paris i Mailand), jest też etui na jedną kartę, za 34,90 zł.

Cena: 149 zł
www.hama.pl

Kto pyta, nie błądzi

Jak wydłużyć życie baterii?

Zbyt krótki czas pracy z dala od gniazdka to największy problem większości urządzeń mobilnych, od smartfonów, przez tablety, po notebooki. Głównym winowajcą, poza zbyt małą pojemnością akumulatorów, jest najczęściej ekran, a konkretnie jego podświetlenie. Dlatego jeśli masz taką możliwość, wybierz opcję automatycznego dostosowywania jasności do otoczenia – a jako bazową ustaw najniższą, która jest dla Ciebie komfortowa. W przypadku Androidów z wyświetlaczami w technologii OLED (energię zużywają w nich tylko świecące piksele) warto jeszcze dodatkowo wybrać ciemną tapetę. Niektóre urządzenia (np. Samsunga) mają zresztą specjalny tryb oszczędzania energii, który robi to automatycznie.

Drugim winowajcą (a u nałogowych graczy – pierwszym) jest grafika 3D. Zwłaszcza w notebookach, które w wymagających tytułach potrafią zużyć całą energię w mniej więcej godzinę. Na to niestety poradzić można niewiele, poza „nie graj tyle!”. Często jednak problemem wcale nie

TL;DR

- zmniejsz jasność ekranu
- nie uruchamiaj gier 3D
- sprawdź zużycie energii przez aplikacje, zwłaszcza działające w tle
- wyłącz Wi-Fi, jeśli nie jesteś w zasięgu
- wyłącz 4G

A jeśli to nadal za mało:

- włącz tryb samolotowy
- wyłącz telefon, kiedy nie jest niezbędny

najwięcej energii. W systemie Google'a znajduje się on w Ustawieniach w zakładce Bateria, a w nadgryzionych Jąbłkach – w zakładce Ustawienia/Ogólne/Użycie/Użycie baterii. W notebookach tak dopracowanych funkcji brak. Menadżer zadań w Windowsie 8 i późniejszych ma wprowadzić zakładkę Historia aplikacji, ale działa tylko dla aplikacji Modern. W przypadku pozostałych zostaje ręczne sprawdzanie chwilowego zapotrzebowania na procesor (zakładka Wydajność). A tak na marginesie, to jeśli dużo używasz notebooka na baterii, zrezygnuj z Chrome'a, który w porównaniu do Internet Explorera czy Firefoksa skracza czas pracy nawet o 2 godziny.

Jeśli wiesz, że będziesz miał problem z dostępem do gniazdka, rozwiązaniem ekstremalnym jest wyłączenie modułów transmisji danych: Wi-Fi, 4G/3G/2G oraz Bluetooth, a także GPS-u, co najprościej osiągnąć, włączając tryb samolotowy. Telefon przestanie być smart, ale za to wytrzyma z tydzień. Jeśli tak ekstremalne rozwiązanie nie wchodzi w rachubę, najmniej dokuczliwe będzie wyłączenie Wi-Fi poza miejscami, w których z niego korzystasz – bo po utracie połączenia urządzenie szuka nowych hotspotów, co zużywa cenne mAh. Kolejny krok to rezygnacja z LTE (4G), które ze względu na gorsze pokrycie kraju wyczerpuje zazwyczaj więcej energii niż 3G. Przejście na 2G to już opcja ekstremalna, w zasadzie odcinająca od zastosowań innych niż maile lub komunikatory tekstowe – zamiast tego lepiej całkiem wyłączyć transmisję danych. W przypadku notebooków zrezygnować warto w zasadzie tylko z Wi-Fi, bo Bluetooth zużywa na tyle mało energii, że już nawet w tabletach jego ograniczanie nie ma sensu. W nowych laptopach można także bezkarnie korzystać z uśpienia – chyba że do gniazdka dotrzesz dopiero za kilka dni, a każdy procent baterii jest na wagę złota.



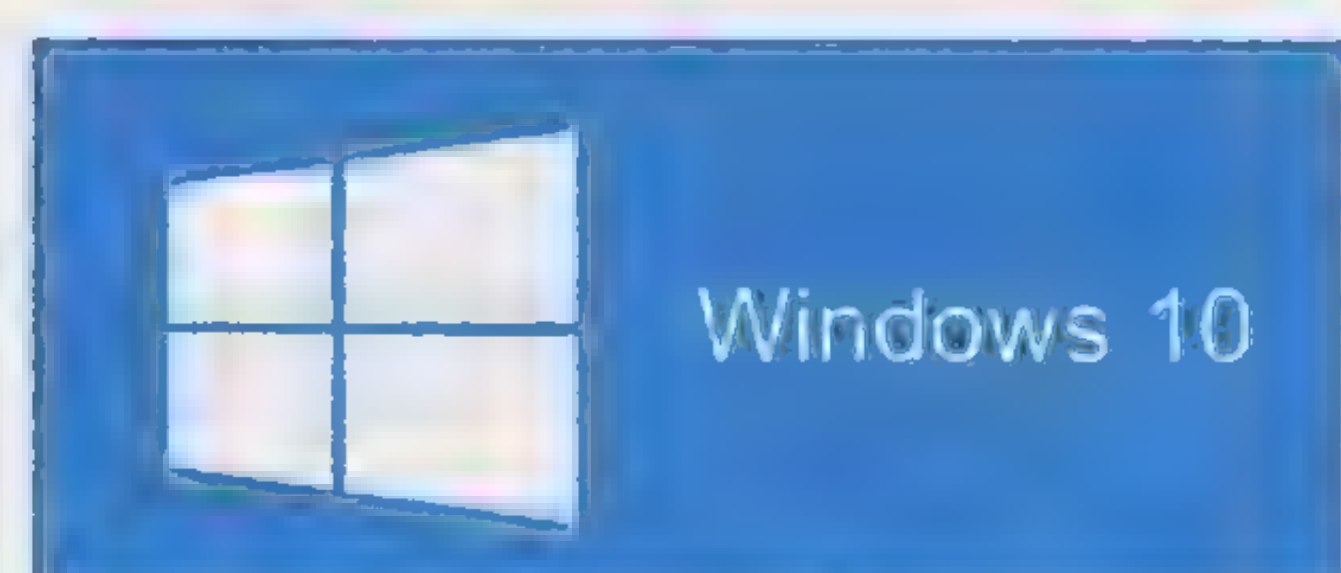
są gry, a zwyczajnie na pierwszy rzut oka aplikacje. Według raportu przygotowanego przez AVG (pełny dostępny jest tutaj: bit.ly/1JXmR6u) wśród uruchamianych się automatycznie przy starcie systemu, a następnie działających w tle, prym wiodą Facebooki, WhatsAppy i WeChaty, czyli apki związane z portalami społecznościowymi i komunikacją – a także Beaming Service for Samsung. Jeśli chodzi o zwykłe programy, na liście znajduje się choćby Spotify, Snapchat czy Amazon Kindle. Raport przygotowano jednak na podstawie danych od około miliona użytkowników. U Ciebie może to wyglądać zupełnie inaczej, dlatego warto sięgnąć po wbudowane w Androida i iOS-a narzędzia pokazujące programy zużywające



Nowe monitory z G-Sync

W sumie zapowiedziano ich siedem, o przekątnych co najmniej 27 cali, a stoją za nimi Asus oraz Acer. Wśród nich są aż trzy modele ultrapanoramyczne. Najzwyklejszym z nich jest Asus PG34Q z ekranem o przekątnej 34" i rozdzielczości 3440 x 1440 przy 60 Hz. Intrygująco zapowiada się Acer Z35 (35", 2560 x 1080, matryca 144 Hz), ale najciekawszy wydaje się Predator X34 (34", 3440 x 1440) z wykrzywną matrycą 75 Hz. Polskich cen niestety nie ujawniono, w USA X34 kosztować ma 1300 dolarów, co w Polsce przełoży się na ok. 5900 zł.

www.asus.com | www.acer.com



10 tuż, tuż

Posiadacze Windowsów 7 i 8.1 mogą już składać zamówienie na darmowy upgrade do W10 – wystarczy skorzystać z nowej ikonki ukrywającej się w Zasobniku systemowym. Pozwoli to pobrać system przed premierą i zainstalować go, gdy tylko dostanie zielone światło (czyli 29 lipca), bez obaw, że padną serwery. Przy okazji pojawiły się także nieoficjalne dane o cenach sklepowych (są takie same jak w przypadku W8.1, czyli od ok. 400 zł za wersję OEM). Przy okazji poinformowano, że darmowy dostęp do aktualizacji dostaną również uczestnicy programu Windows Insider, którzy biorą udział w testowaniu W10.

www.windows.com

iOS 9 vs. Android M

Podczas swoich konferencji zarówno Google, jak i AMD zaprezentowali nowe wersje Androida oraz iOS-a, oznaczone odpowiednio literką M oraz cyfrą 9. Co ciekawe, w obu przypadkach skupiono się na optymalizacji i mniejszym zapotrzebowaniu na RAM. Jedną z ważniejszych zmian ma być także w obu wypadkach możliwość pracy z dwiema aplikacjami wyświetlanymi równocześnie na dzielnym ekranie. Do tego pojawiły się informacje o tym, że w Androidzie w końcu będzie można zmieniać prawa aplikacji (np. dostęp do aparatu czy kontaktów) po ich zainstalowaniu, czyli tak jak w iOS-ie. Ten drugi ma natomiast dostać możliwość blokowania reklam w standardowej przeglądarce.

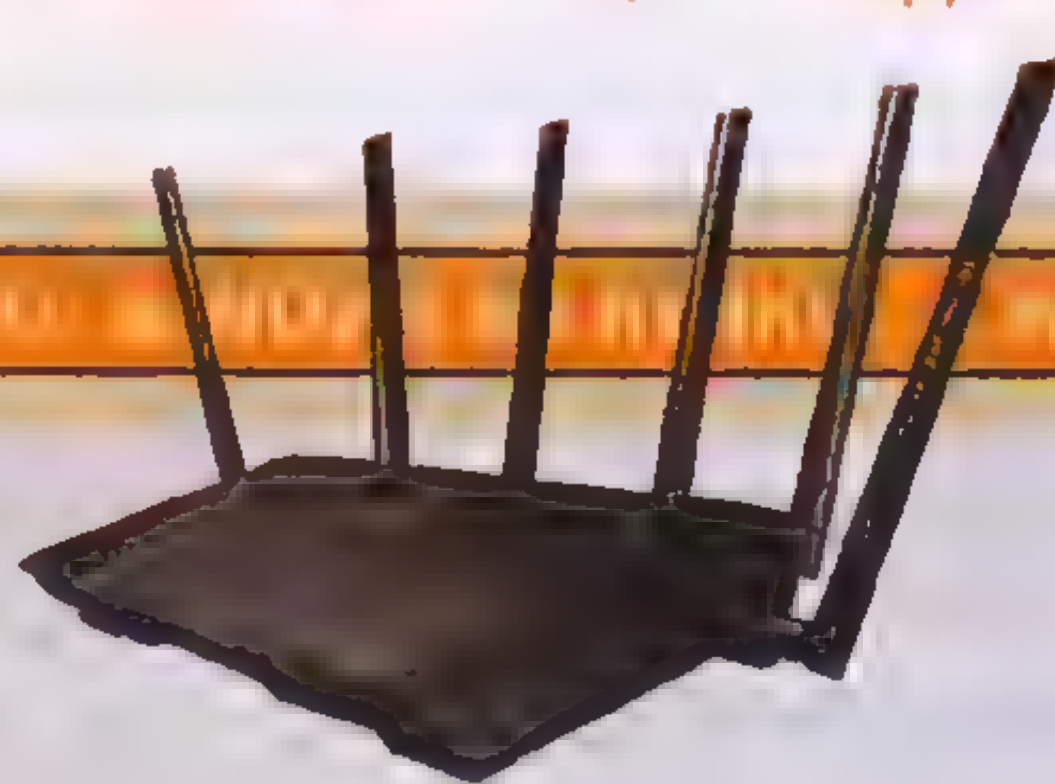
www.android.com | www.apple.com



ZyXEL ARMOR Z1

Dwuzakresowy router gigabitowy dla wymagających. Poradzi sobie ze strumieniowaniem filmów w 4K, minimalizuje opóźnienia w grach online, a dzięki automatycznemu ustalaniu priorytetów świetnie współpracuje z wieloma urządzeniami naraz.

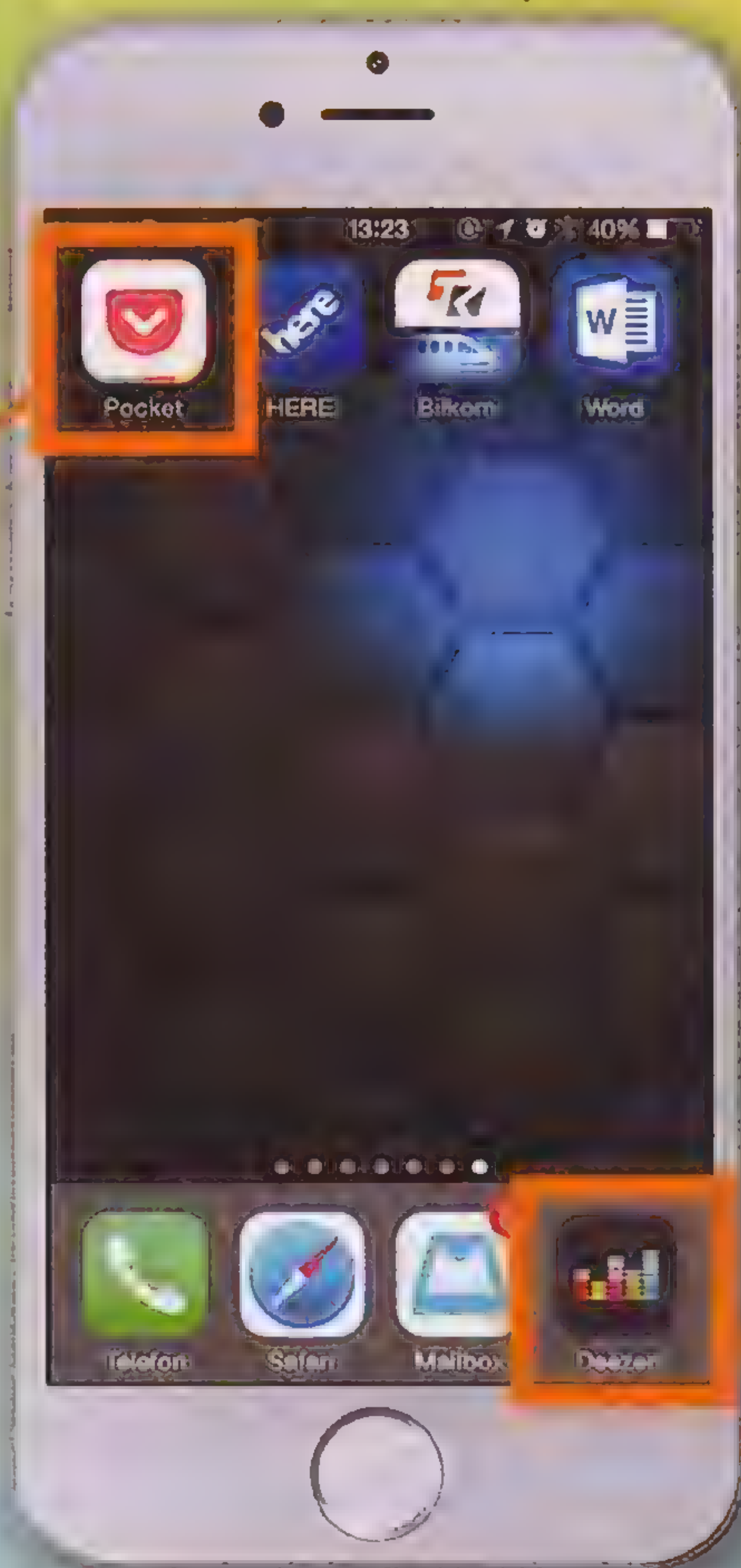
Cena: 830 zł
www.zyxel.com/pl



Asus RT-AC3200

Trzyzakresowy, gigabitowy router zapewnia transfery 2 x 1300 Mbps (ac) i 1 x 600 Mbps (n), a dzięki technologiom AiRadar oraz Tri-Band Smart Connect świetnie radzi sobie w trudnych warunkach i w środowisku z wieloma sieciami Wi-Fi.

Cena: 1300 zł
pl.asus.com

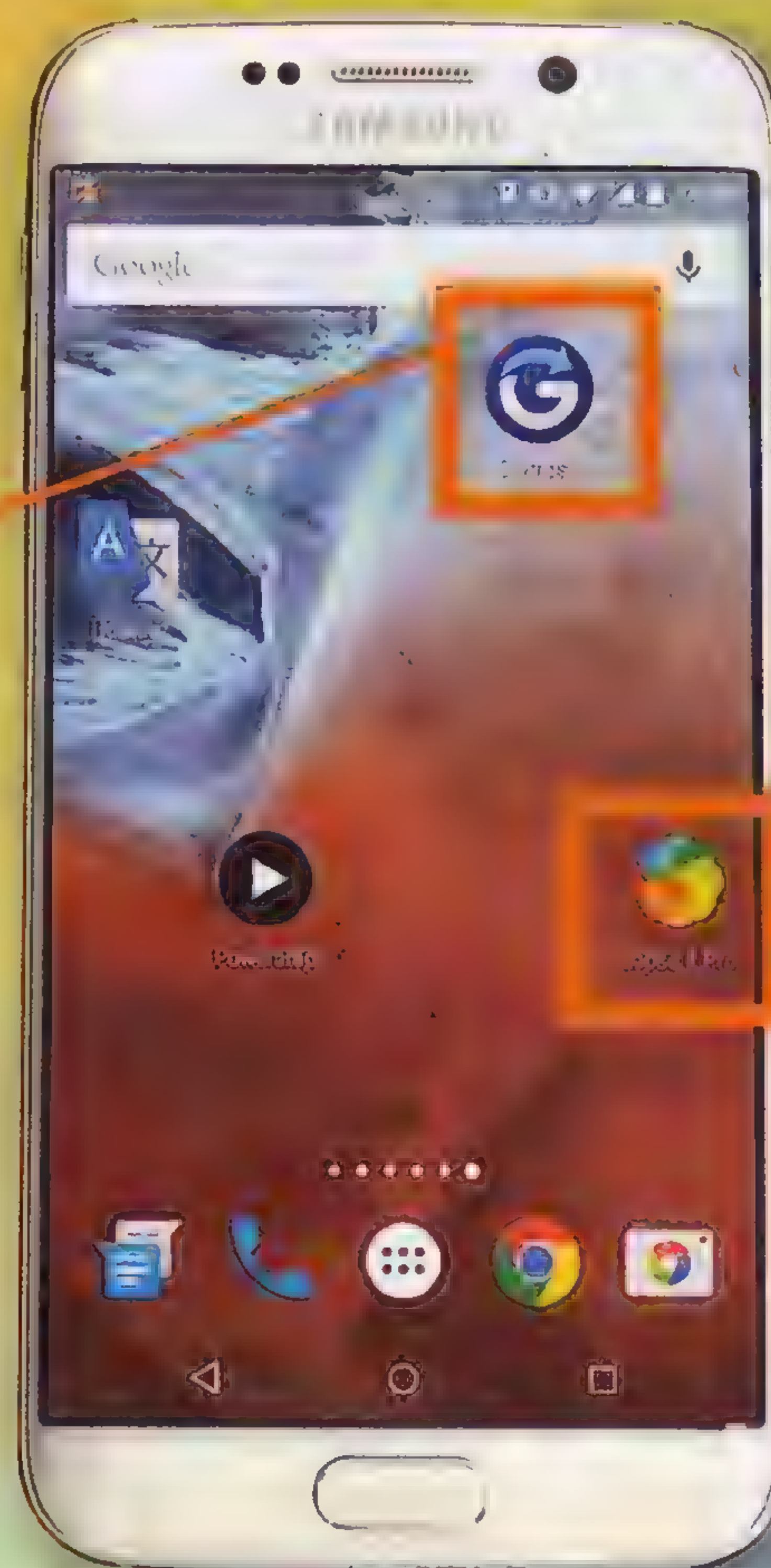
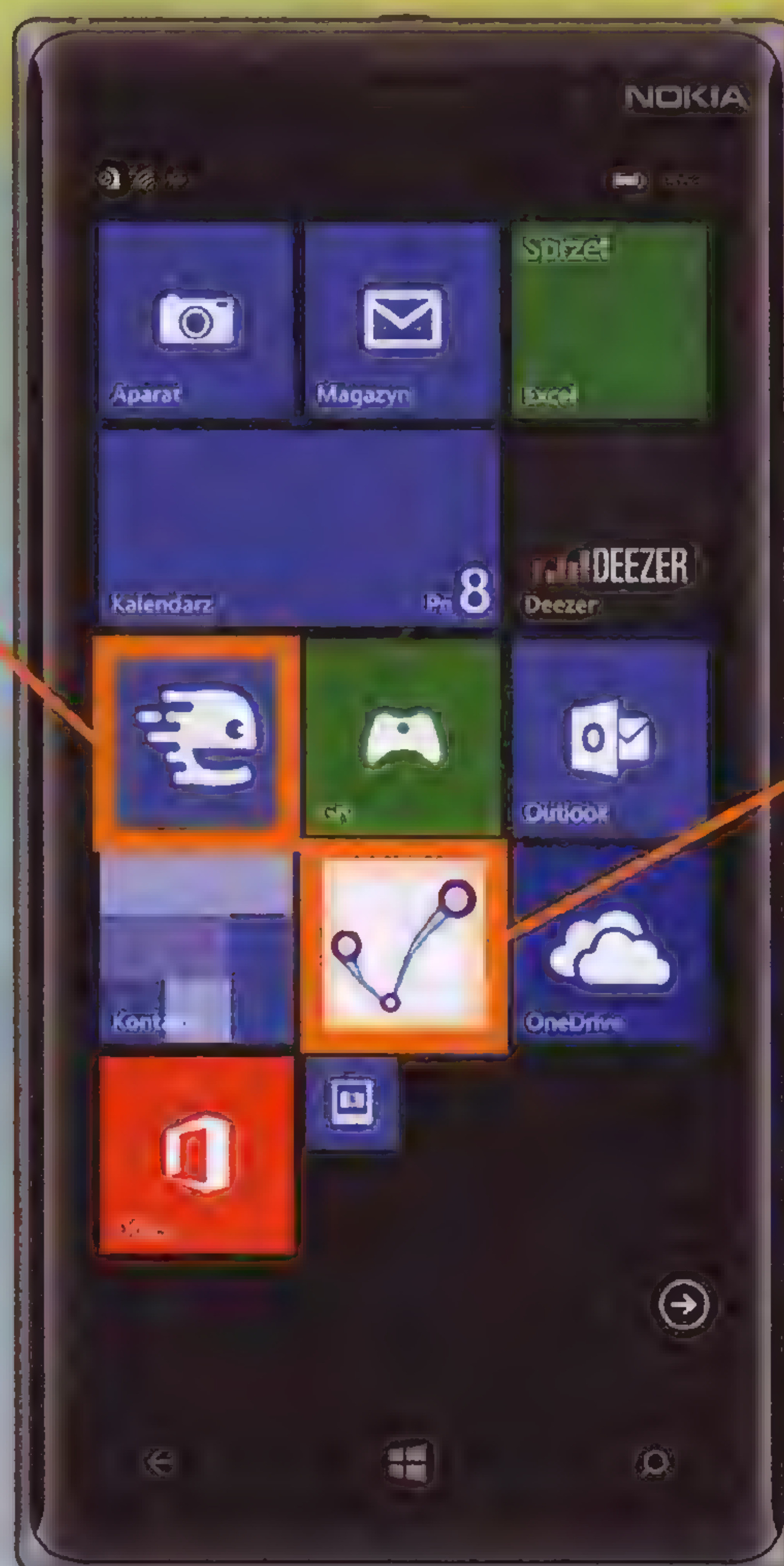


■ Pocket to nieocenione narzędzie, kiedy chcemy zostawić sobie jakiś tekst z sieci do przeczytania później.

■ Dzięki Deezerowi mamy dostęp do niemal całej muzyki świata.

■ Endomondo potrafi zamienić w statystykę każdą aktywność sportową.

■ Jakdojade.pl jest aplikacją, dzięki której nie zginiacie w sieci komunikacyjnej największych polskich miast.



■ Jeśli męczy was tłumaczenie rodzicom, gdzie jesteście i kiedy będziecie w domu, Glympe rozwiąże ten problem.

■ Niby nic poważnego, ale seria fot zamieniona własnoręcznie w filmik może być fajną pamiątką z wakacji.

MEGATEST

Aplikacje w kieszeni

■ Sprawdził setki aplikacji: **Krigore**

W sklepie Google Play jest już więcej niż półtora miliona aplikacji do wyboru. To jednak niejedyny źródło oprogramowania – a tam, gdzie jest konkurencja, ceny spadają. Podpowiadamy, jak kupować apki tanio, ale i bezpiecznie.

Jeśli wierzyć danym z portalu statista.com, Google Play z 1,5 mln aplikacji jest liderem nieznacznie wyprzedzającym App Store, który oferuje użytkownikom iPhone'ów 1,4 mln programów. W porównaniu z gigantami sklep systemu Windows Phone ma „tylko” 340 tys. aplikacji. Marketplace we wspomnianym zestawieniu

ulożował się jednak dopiero na czwartym miejscu: prześcignął go Amazon Appstore – alternatywa dla lidera i zarazem drugie największe źródło oprogramowania dla użytkowników Androida. I to nawet pomimo faktu, że spora część korzystających z systemu z sympatycznym robotem wciąż nie wie o jego istnieniu.

Nie tylko od Google'a

Aplikacji Amazon Appstore nie znajdziecie w sklepie Google'a – co nie dziwi, bo można śmiało założyć, że ten ostatni zwyczajnie broni się przed konkurencją. **By zainstalować sobie alternatywę dla GooglePlaya, należy najpierw zezwolić systemowi na korzystanie z innych niż oficjalne**

źródła oprogramowania. Możemy to zrobić w ustawieniach Androida, w zabezpieczeniach systemu. Wyszukujemy tam opcję „Zezwalaj na instalowanie aplikacji ze źródeł innych niż Sklep Play” i ją aktywujemy. Po wykonaniu tej operacji wchodzimy na amazon.com/mobileapps i pobieramy aplikację, naciskając żółty przycisk Amazon App. Po ukończeniu pobierania trzeba jeszcze program zainstalować, a następnie otworzyć go i się zarejestrować. Tyle!

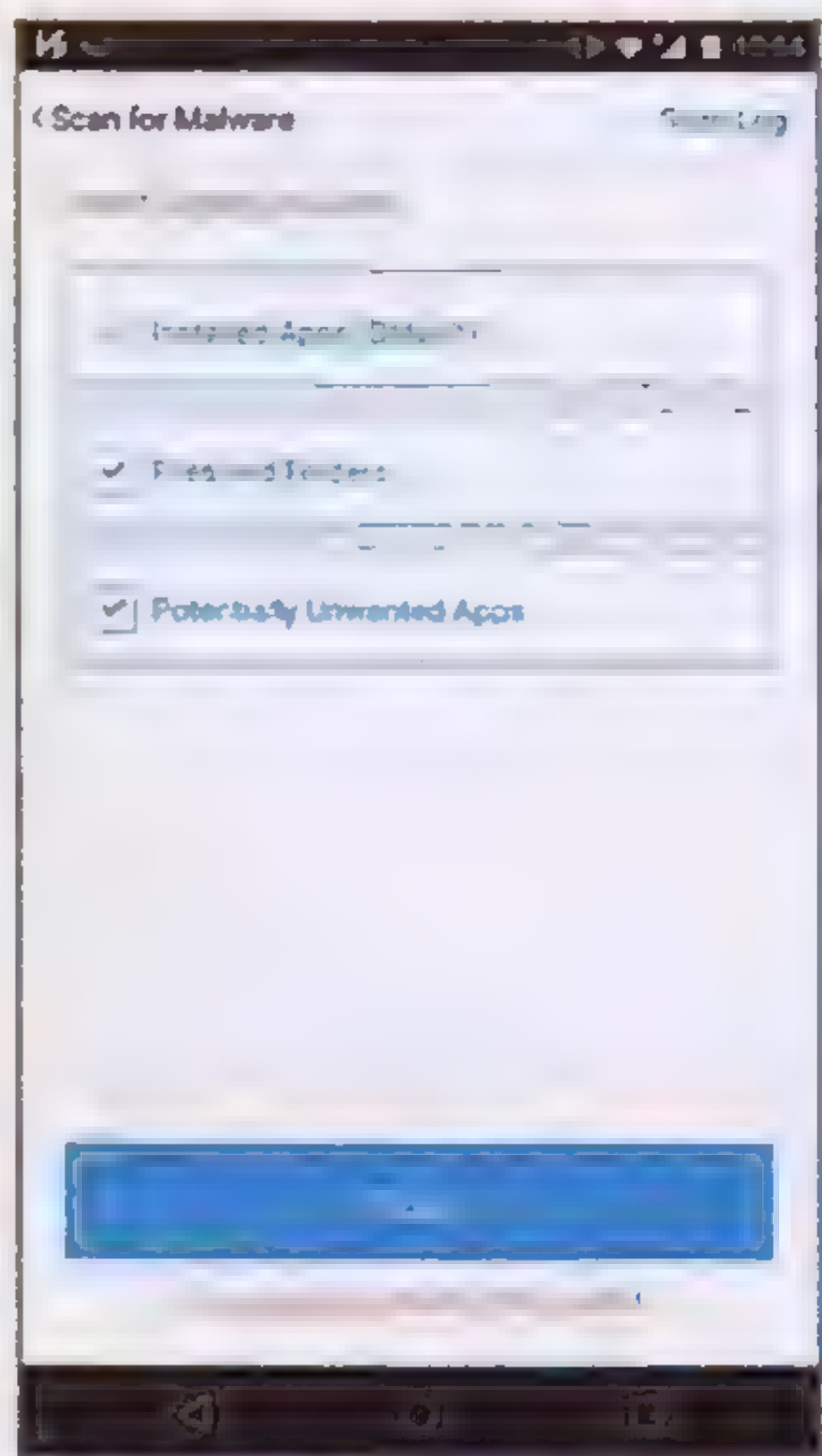
Patrząc od strony praktycznej, Amazon Appstore to dokładnie to samo co

NAJNOWSZY

AHNLAB V3 MOBILE SECURITY

Na tle doświadczonej konkurencji to świeżynka, ale warta uwagi. Według niezależnych testów ostatnia wersja programu osiągnęła 100% skuteczności w poszukiwaniu malware. Aplikacja pomaga dbać o prywatność użytkownika – mamy tu do dyspozycji zakładkę z wyszczególnionymi aplikacjami i poziomem ich dostępu do osobistych danych. Wersja premium umożliwia skanowanie witryn, blokowanie aplikacji kodem PIN oraz tworzenie zabezpieczonej przed dostępem z zewnątrz galerii zdjęć. Niestety – koszt to aż 60,43 zł za rok.

Cena: darmowe
Platforma: Android



NAJTAŃSZY

KASPERSKY INTERNET SECURITY

Program wart uwagi ze względu na dwa aspekty: jest równie skuteczny co konkurencja, a przy tym najtańszy – roczna licencja to jedynie 20 zł. Opłaca się zainwestować, bo w płatnej wersji mamy ochronę WWW i SMS-ów, program ponadto dba o prywatność oraz w czasie rzeczywistym skanuje dane zgromadzone na telefonie. W wersji darmowej z kolei to wygodny i szybki skaner na żądanie z funkcją anti-theft i filtrem połączeń. Program, choć w zbożnym celu, może też irytować: ikona powiadomień nie znika z paska, póki nie przeskanujemy nowego softu.

Cena: darmowe
Platforma: Android



Google Play – czyli źródło nowych aplikacji na smartfona, tyle że z własnymi cenami i promocjami. **Bardzo fajną opcją jest App of the Day, czyli wybrany przez sklep, normalnie płatny program dostępny za darmo przez 24 godziny.** Stragan z aplikacjami Amazonu to tylko jedna z opcji. W podobny sposób można zainstalować również inne sklepy z oprogramowaniem na smartfony. Warte wspomnienia są chociażby GetJar czy Aptoide, a także sklepy popularnych przeglądarek internetowych: Opery i Firefoksa.

A co jeśli ktoś chce pozostać przy Google Play lub jest skazany na jeden sklep w ramach konkurencyjnych systemów iOS lub Windows Phone? Wtedy też da się oszczędzić, i to niemalże pieniądze – trzeba się jednak

nie każdy program zanim wejdzie np. do Google Play czy Amazon Appstore, musi przejść proces certyfikacji, który powinien wyłapać tego rodzaju zagrożenie – coś jednak zawsze może się precyzować. **O wiele większe ryzyko niesie za sobą instalowanie programów spoza sklepów z aplikacjami.** W zasadzie nikt poza twórcami takiego oprogramowania nie zna jego prawdziwego zastosowania, polecamy więc tego rodzaju ryzyka zwyczajnie unikać. Wbrew pozorom to bardzo łatwe: mało co dziś uzasadnia użycie oprogramowania niewiadomego pochodzenia, jeśli więc np. nie reinstalujecie Androida, dla własnego dobra darujcie sobie eksperymenty. Wasz telefon to nie tylko kopalnia danych osobowych wszelkiego rodzaju, ale i brama, przez którą przestępcy mogą uzyskać dostęp do

sane bez zachowania podstawowych zasad bezpieczeństwa i jak tylko ktoś chciał i potrafił, mógł za ich pośrednictwem przejść bez kłopotu kontrolę nad kontem użytkownika. Co gorsza – banki powiadomione o zagrożeniach nic z nimi nie robiły przez długie miesiące. Wniosek: **nie ufamy bankom i ich softowi.** Dotyczy to zwłaszcza Androida – na iOS-ie i Windowsie jest nieco lepiej, choć też należy zachować ostrożność.

O ile przed dziurami w oprogramowaniu się nie obronimy, o tyle przed złośliwym softem – jak najbardziej. Podobnie jak w przypadku pecetów możemy zabezpieczyć się, instalując oprogramowanie, które będzie w tle monitorować aktywność programów na telefonie i wyłapywać zagrożenia. To już nie te czasy, kiedy mobilne

antywirusy obciążały pamięć i baterię – większość popularnych narzędzi potrafi działać w tle w sposób niezauważalny. Na podstawie kilkumie-

sięcznej praktyki mogę co najwyżej ponarzekać na pojawiające się sporadycznie fałszywe alarmy. Mobilne antywirusy oprócz ostrzegania użytkownika przed zagrożeniem często oferują również inne funkcje: niektóre pomogą zrobić kopię danych użyt-

kownika na zewnętrznym nośniku lub w chmurze, zdalnie zablokować telefon, wymazać jego zawartość czy nawet podać lokalizację. Często możliwe jest też śledzenie aktywności oprogramowania w telefonie oraz monitorowanie przeglądanych witryn i przychodzących wiadomości. Regulą jednak jest, że niektóre z funkcji – najczęściej ochrona przed phishingiem i zaawansowane zabezpieczenia przed kradzieżą – wymagają wykupienia opcji premium.

Instalując wybrany antywirus, rzućcie okiem również na towarzyszące mu aplikacje. Często w ten sposób można trafić na apki z tej samej firmy, które działają w tandemie i pozwalają np. czyścić telefon ze śmieci lub dbać o wydajność przez zarządzanie procesami. Dobrym przykładem jest tu chociażby Avast GrimeFighter. Kilka najciekawszych naszym zdaniem antywirusów znajdziecie w ramach na tej stronie, na kolejnych zebraliśmy natomiast aplikacje, których zainstalowanie sprawi, że w pełni wykorzystacie potencjał swojego telefonu. Różnego rodzaju narzędzia, aplikacje stosujące geolokalizację, programy do zabawy z multimediami – przy odrobinie wysiłku smartfon może zamienić się we wszechstronne narzędzie, o jakim nie śniło się nawet twórcom „StarTrek”. Przejrzyjcie i zainstalujcie!

Smartfon z odpowiednim softem jest bardziej pomocny od laptopa.

wykazać cierpliwością i poczekać na promocje, które znajdziecie dzięki stworzonym w tym celu aplikacjom. W przypadku iOS-a są to m.in. AppShopper Social oraz Appzapp, na Androidzie popularny jest AppSales, z kolei użytkownicy Windowsa Phone'a mogą się posłużyć programami AppDeals i Store Deals. Ich działanie jest bardzo proste: na bieżąco śledzą ceny aplikacji i raportują te, które są tańsze niż na ogół. Czasem trafiają się niesamowite okazje – ja dla przykładu kupiłem wirtualny atlas nieba za 1/10 jego normalnej wartości, a nierzadko zdarza się, że normalnie płatny soft jest dostępny za darmo.

Bezpieczeństwo przede wszystkim

Instalując programy na komórki, nawet wyłącznie z natywnych dla danego systemu źródeł, trzeba się liczyć z faktem, że przypadkiem możemy wpuścić do mobilnego systemu złośliwe oprogramowanie. Teoretycz-

waszego konta bankowego lub karty kredytowej.

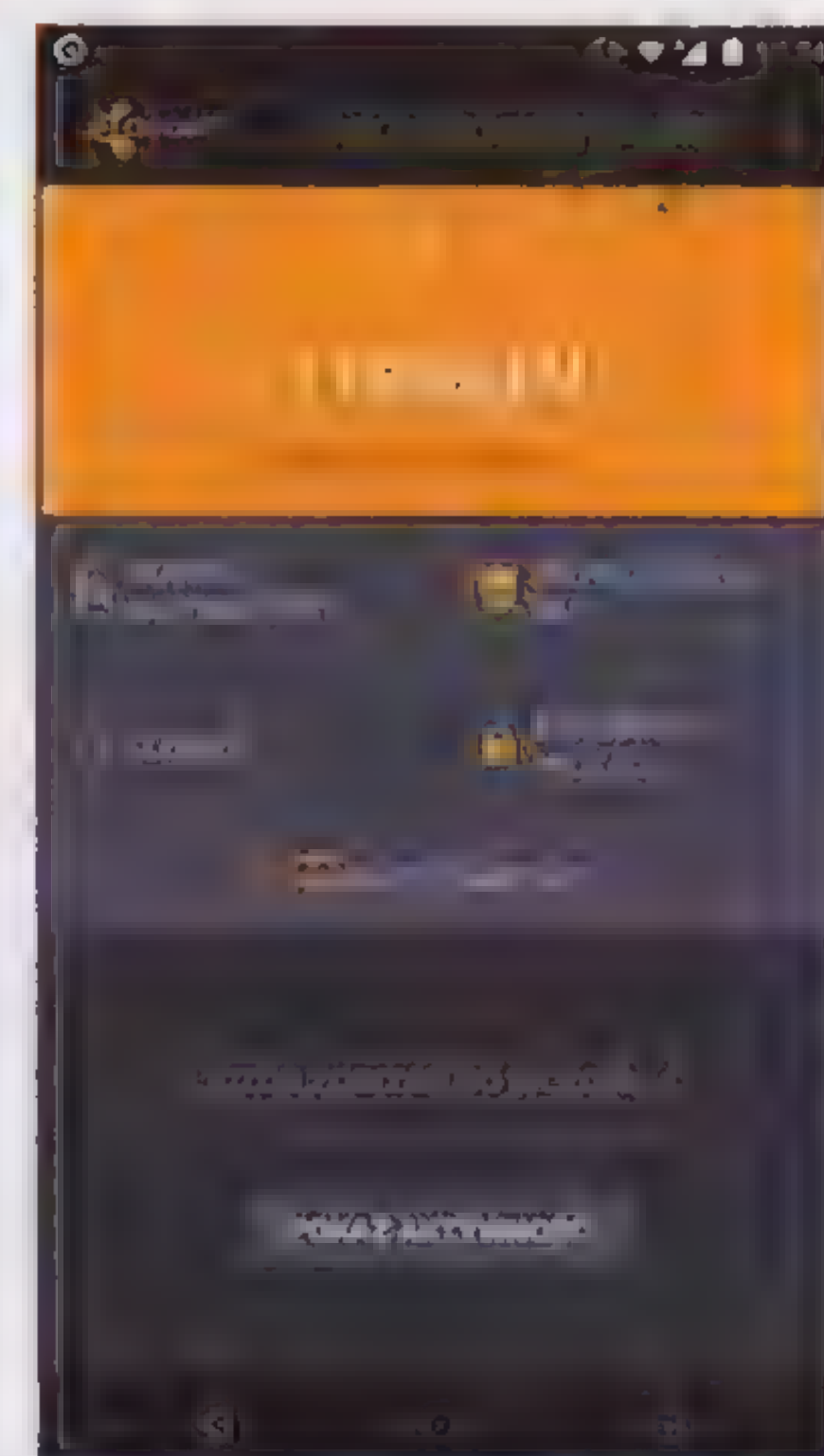
Smartfon w kontekście bankowości jest idealnym obiektem ataku. Jeśli przestępca uzyska dostęp do systemu, np. infekując go złośliwym oprogramowaniem, w jednym miejscu będzie miał wszystko, co jest potrzebne do wyczyszczenia konta do zera: login, hasło dostępu i w końcu jednorazowe hasło, które w większości przypadków dostarczane jest do właściciela konta SMS-em. Wyjście w tym przypadku jest jedno: **nigdy nie logować się do banku z telefonu, na który przychodzą hasła.** Odcinamy się w ten sposób od wygod, jakie niesie za sobą mobilna bankowość, ale niestety nie ma lepszego sposobu. Problemu nie rozwiązują tutaj również aplikacje mobilne poszczególnych banków – są bardzo dziurawe. Według audytu przeprowadzonego rok temu przez IOActive na 40 programach bankowych w większości przypadków apki zostały napi-

NAJPOPULARNIEJSZY

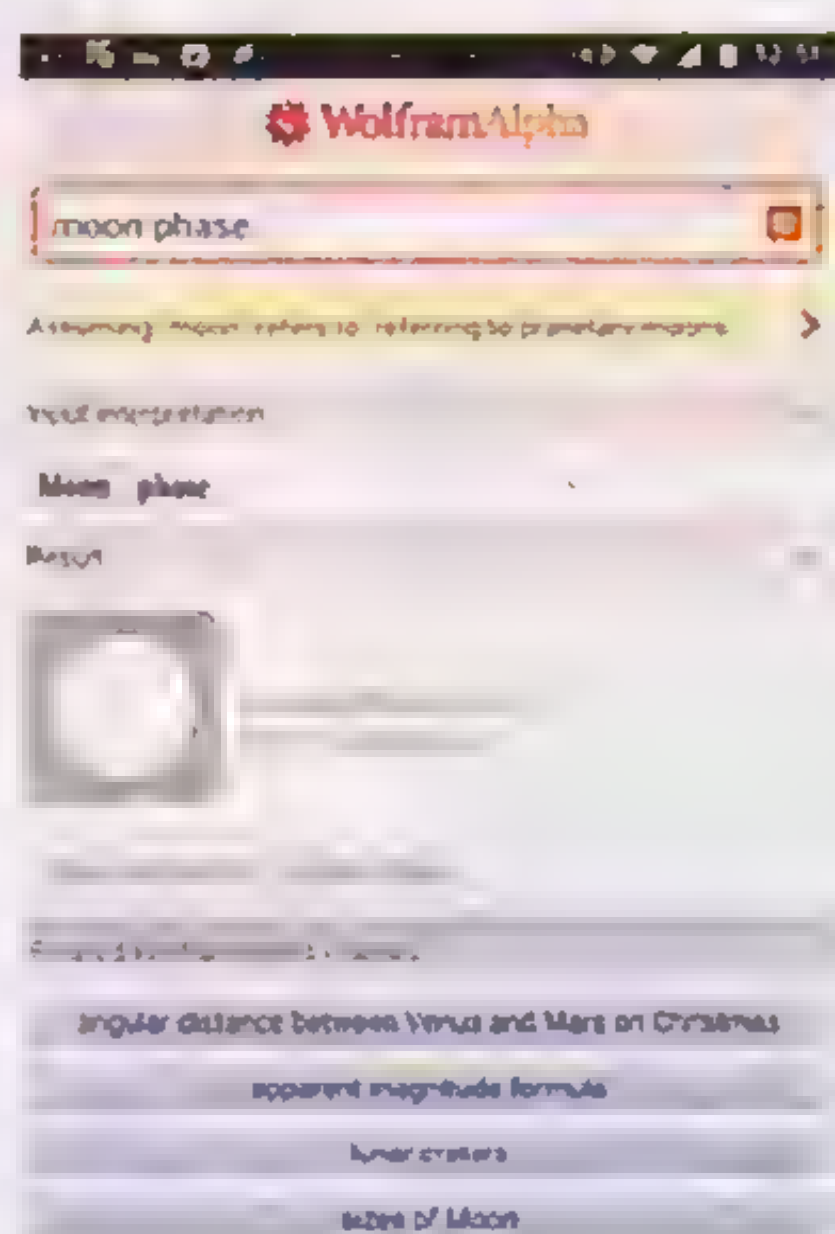
AVAST MOBILE SECURITY & ANTIVIRUS

Bardzo skuteczna mobilna wersja popularnego skanera pecetowego. Aplikacja umożliwia ręczne lub automatyczne skanowanie programów lub plików na telefonie. Poza tym mamy dostęp do podstawowych funkcji kopii zapasowych i usług antykradzieżowych. Te ostatnie ulegają rozszerzeniu w wersji premium, a poza tym daje możliwość zabezpieczania aplikacji hasłem, chroni bezpieczeństwo transakcji kartą płatniczą i blokuje niechciane reklamy. Podstawowa, darmowa wersja jest jednak funkcjonalna i wystarczająca, tym bardziej że licencja premium to aż 49 zł za rok.

Cena: darmowe
Platforma: Android



NARZĘDZIA



WolframAlpha

Cena: 10-13 zł

Platformy: Android, iOS, WP

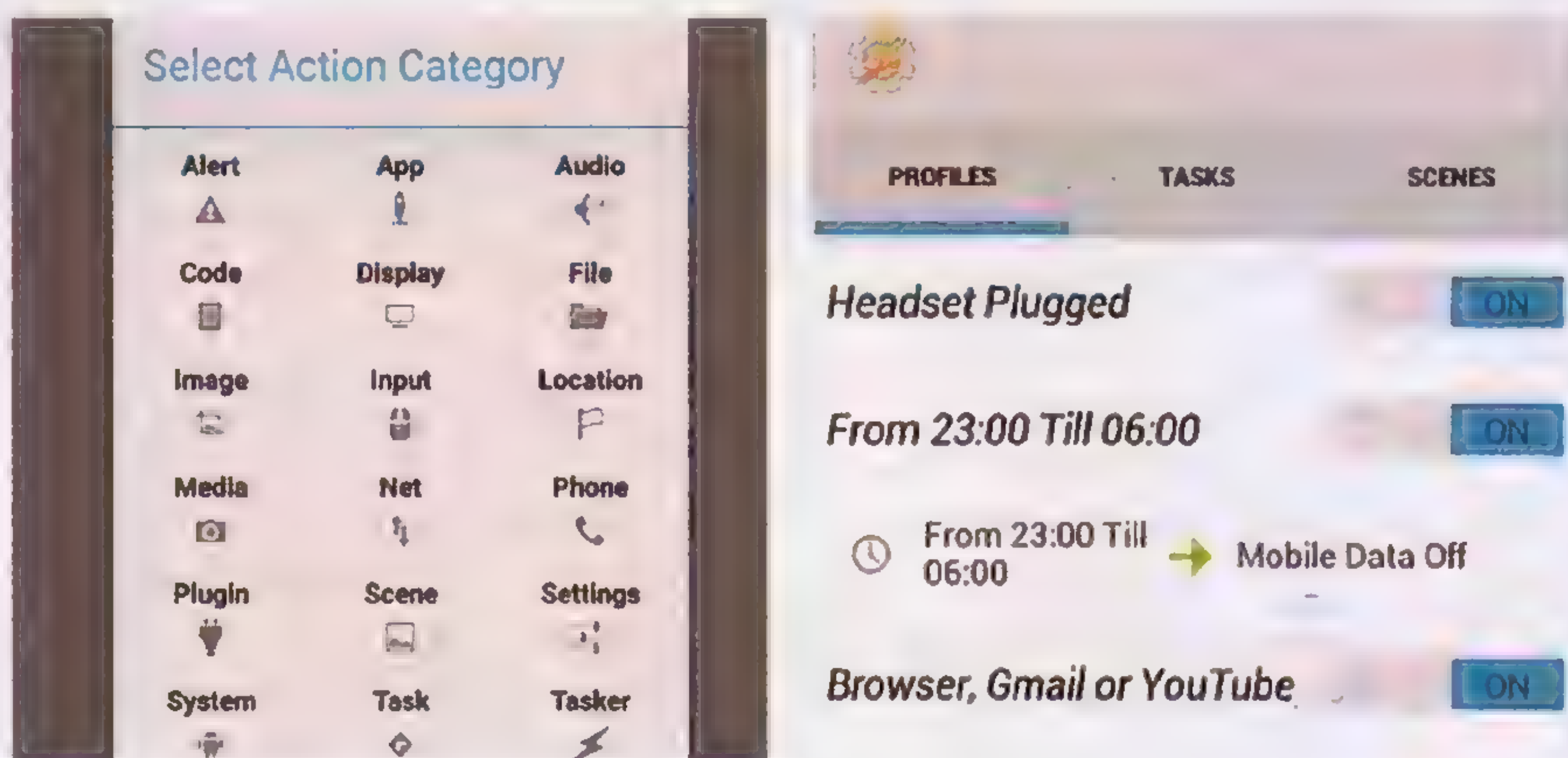
Niby jest Google, ale **jak trzeba na szybko znaleźć rzetelne i wyczerpujące dane, to WolframAlpha jest niezastąpiony**. To wyszukiwarka, kalkulator i encyklopedia w jednym – pokazuje grafiki, rysuje wykresy, podrzuca skojarzone z wyszukiwanym zagadnieniem tematy. Trzeba za nią zapłacić, ale warto! (Natomiast na PC jest za darmo).

Tasker

Cena: 15 zł

Platforma: Android

Zaawansowana zabawka dla cierpliwych – ale dopieszczona potrafi bardzo ułatwić życie, gdyż **umożliwia tworzenie uruchamianych w określonym kontekście skryptów odpowiedzialnych za ustawienia telefonu**. Przykładowo opierając się na lokalizacji GPS, da się sprawić, że telefon po przybyciu do pracy lub domu automatycznie wyłączy transmisję danych, a następnie uruchomi moduł Wi-Fi. Oczywiście możliwości Taskera są dużo szersze i możemy zautomatyzować praktycznie wszystkie funkcje, choć w przypadku niektórych wymagany jest root. Aplikacja płatna, ale jak ktoś ma pomysł i chęci, by parę godzin posiedzieć nad skryptami, nie będzie żałował zakupu.



Business Calendar 2

Cena: darmowe

Platforma: Android

Nie sugerujcie się nazwą – ten kalendarz docenią wszyscy. W porównaniu ze standardowymi aplikacjami Androida i Google'a zaskakuje prostotą obsługi i świetnym wyglądem. Bardzo fajne widżety, szeroka konfiguracyjność, różnego rodzaju szablony, dodawanie nowych wydarzeń z każdego miejsca w aplikacji, funkcja drag and drop. **To jeden z najwygodniejszych kalendarzy, jakie widziałem, a do tego w drugiej odsłonie świetnie wygląda**. Wersję pro można kupić z poziomu aplikacji poprzez przeniesienie licencji z poprzedniej edycji programu za niewielką opłatą. Da się bez tego obyć, ale kupno umożliwia jeszcze dalej posunięte dostosowanie narzędzia do własnych potrzeb.



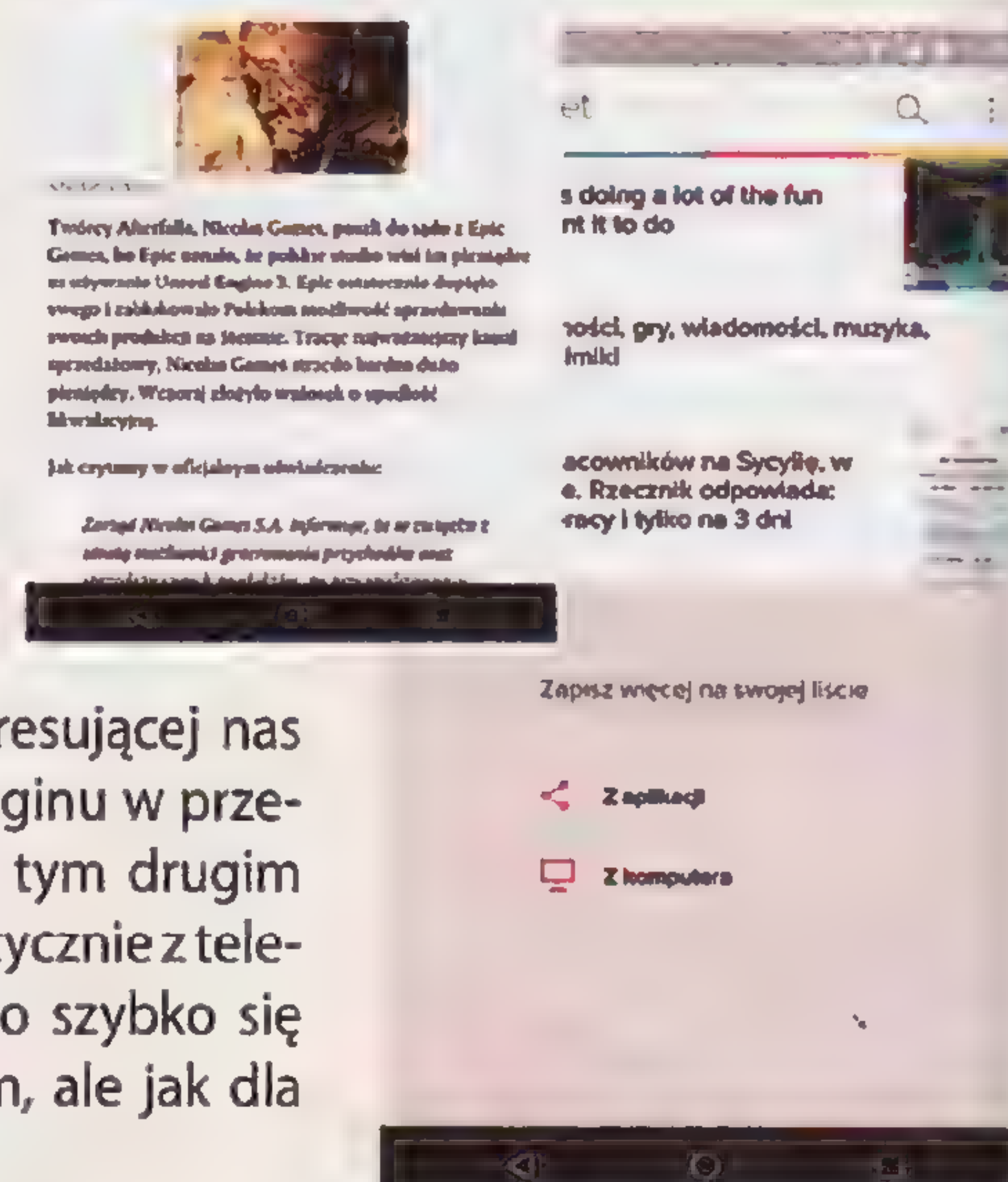
Pocket

Cena: darmowe

Platformy: Android, iOS

Narzędzie, które pozwala zrzucić interesujące nas artykuły do wersji offline i wrócić do nich, gdy czas pozwoli. Pocket robi to całkiem sprytnie, bo materiał jest dostępny w formie tekstowej z grafikami zawartymi w treści, ale możemy też w razie potrzeby przerzucić się w tryb widoku WWW – do tego już jednak wymagana jest sieć. Artykuły zapisujemy w telefonie poprzez udostępnienie interesującej nas treści aplikacji Pocket lub za pomocą pluginu w przeglądarce komputera stacjonarnego – w tym drugim przypadku zsynchronizuje się on automatycznie z telefonem. Świetna usługa, do której bardzo szybko się przyzwyczaiłem. Istnieje wersja premium, ale jak dla mnie jest zupełnie zbędna.

Twórcy Afterfall InSanity złożyli wniosek o upadłość likwidacyjną / CD-Action

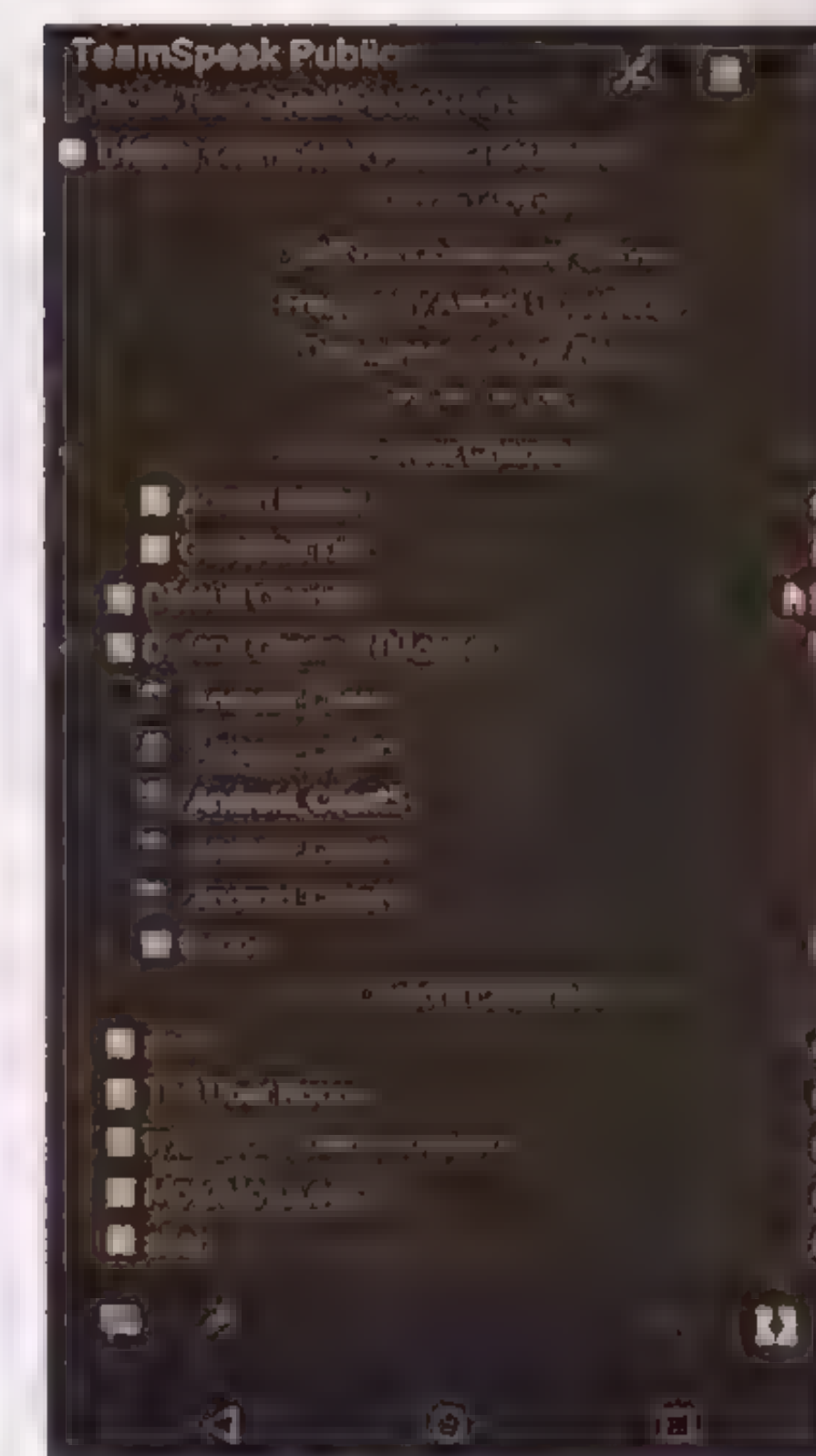


TeamSpeak 3

Cena: 7 zł

Platformy: Android, iOS

Mobilna wersja **najpopularniejszego wśród graczy komunikatora głosowego**. Jeśli chodzi o funkcjonalność, jest to w zasadzie kopia programu stacjonarnego: mamy dostęp do tych samych ustawień, aplikacja zaś jest stabilna i nie muli na telefonie, jak to się zdarza chociażby w przypadku Skype'a. Przydatne, by pogadać z klanem w każdej sytuacji.



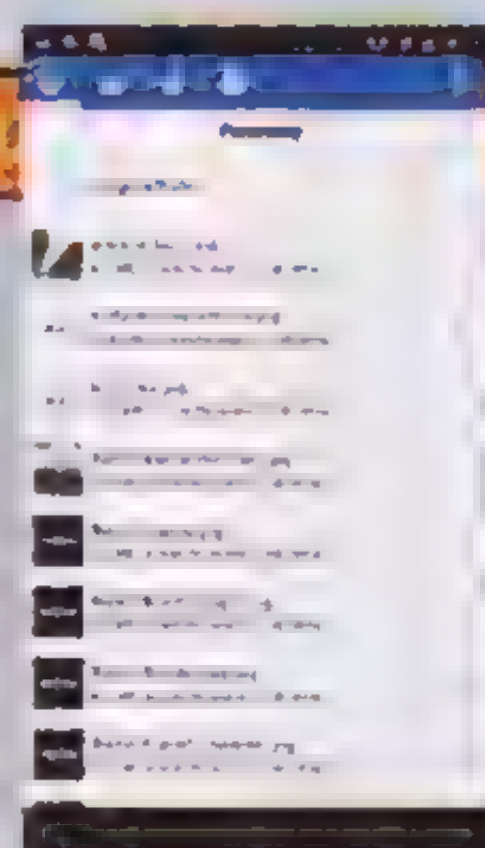
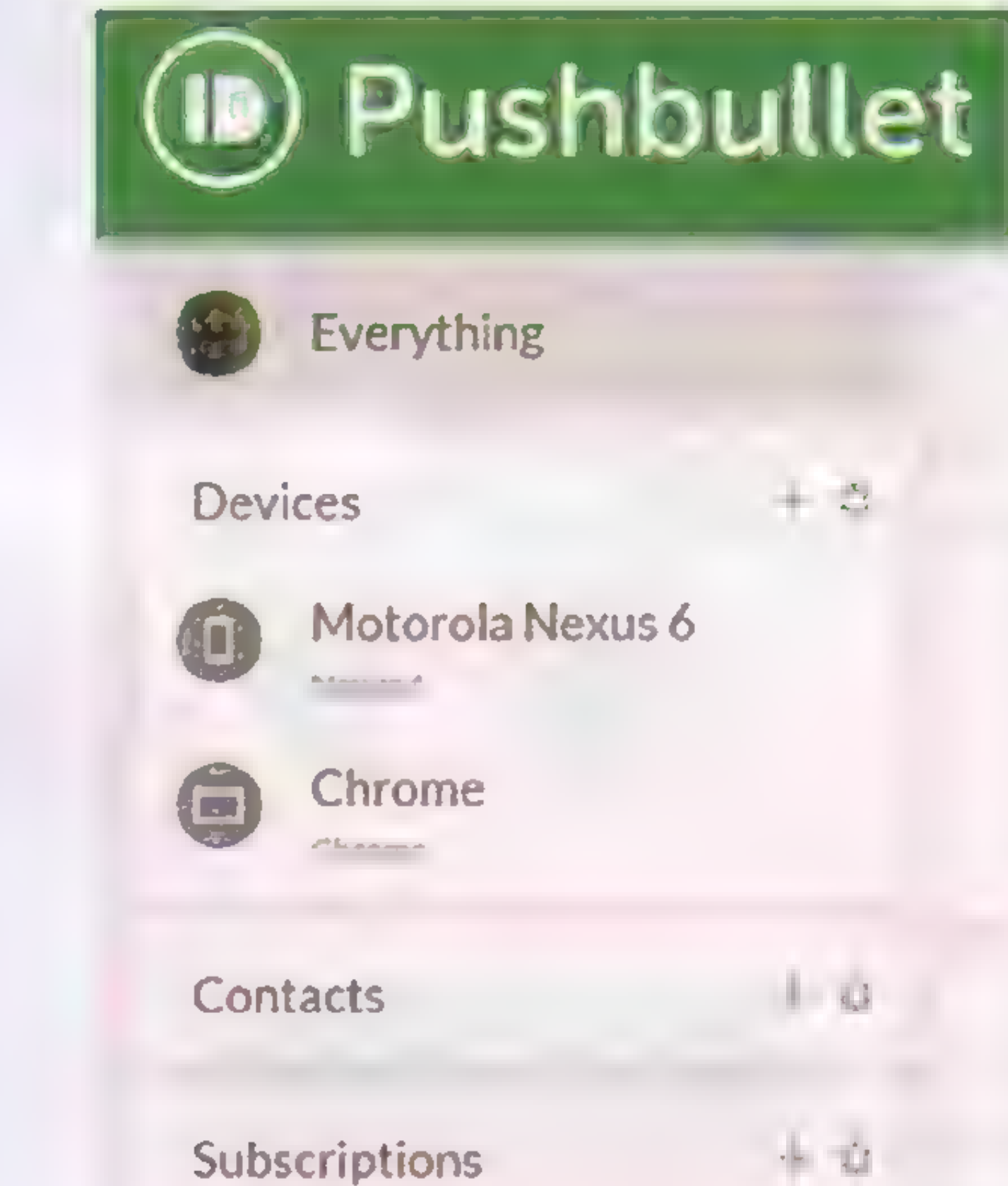
Pushbullet

Pushbullet

Cena: darmowe

Platformy: Android, iOS

Wygodna rzecz, bo **pozwała z poziomu komputera obsługiwać powiadomienia na komórce**. Instalujemy najpierw program, potem plugin do przeglądarki internetowej (obsługiwane: Chrome, Opera, Firefox, Safari), spinamy całość za pomocą konta założonego w serwisie Pushbullet i od tej pory, siedząc przy komputerze, możemy przeglądać wszystkie powiadomienia, które przychodzą na komórkę. Mało tego, na wiele z nich da się reagować, np. odpisując na SMS-a czy odpowiadając na wiadomości w komunikatorach. Dzięki Pushbullet możliwa jest też prosta komunikacja między smartfonem a komputerem – nie ma problemu z szybkim przerysowaniem fotografii, linków czy krótkich notatek. Program dostępny na iOS-ie i Androidzie, użytkownicy Windowsa znajdą jednak bez problemu jego klony.



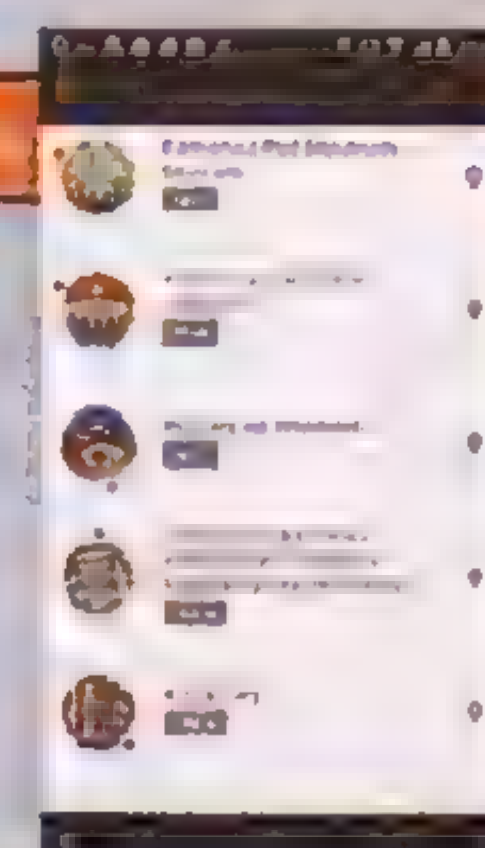
Dropbox

Najpopularniejszy „chmurny” klient świata. Dzięki niemu będziemy mieć dostęp do wszystkich plików, które zgromadziliśmy w Dropboxie, korzystając z usługi na pececie. Można zabezpieczyć wejście PIN-em, automatycznie upładować fotografie z aparatu i udostępniać pliki innym.

Cena: darmowe
Platformy: Android, iOS, WP

Office Mobile

Pakiet od Microsoftu, który warto zainstalować, by bez problemu przeglądać np. pliki Worda czy Excela z poziomu komórki lub tabletu. Co więcej, aplikacja od jakiegoś czasu pozwala również na edytowanie plików.

Cena: darmowe
Platformy: Android, iOS, WP

Wikipedia

Aplikacja największej i najpopularniejszej encyklopedii świata. Estetycznie wyświetla artykuły, zapisuje historię przeglądania, a co najciekawsze – pokazuje hasła w Wikipedii dotyczące obiektów z najbliższej okolicy. Świetna sprawa!

Cena: darmowe
Platformy: Android, iOS, WP

NARZĘDZIA

Smart Tools

Cena: 11 zł

Platforma: Android

Zestaw przydatnych narzędzi, które warto mieć na wszelki wypadek. W sumie jest ich szesnaście, wśród nich linijka, kątownik, poziomica, odległościomierz, kompas, miernik hałasu, latarka, przelicznik jednostek i parę innych. Działanie niektórych uzależnione jest od obecności określonych czujników w smartfonie. To płatny, kompletny zestaw dostępny w Google Play, ale rzecz jasna **każde z tych narzędzi da się ściągnąć za darmo** w tej czy innej wersji w zależności od platformy i producenta. Potraktujcie tę propozycję raczej jako inspirację i poszukajcie czegoś, co będzie wam najbardziej odpowiadać.

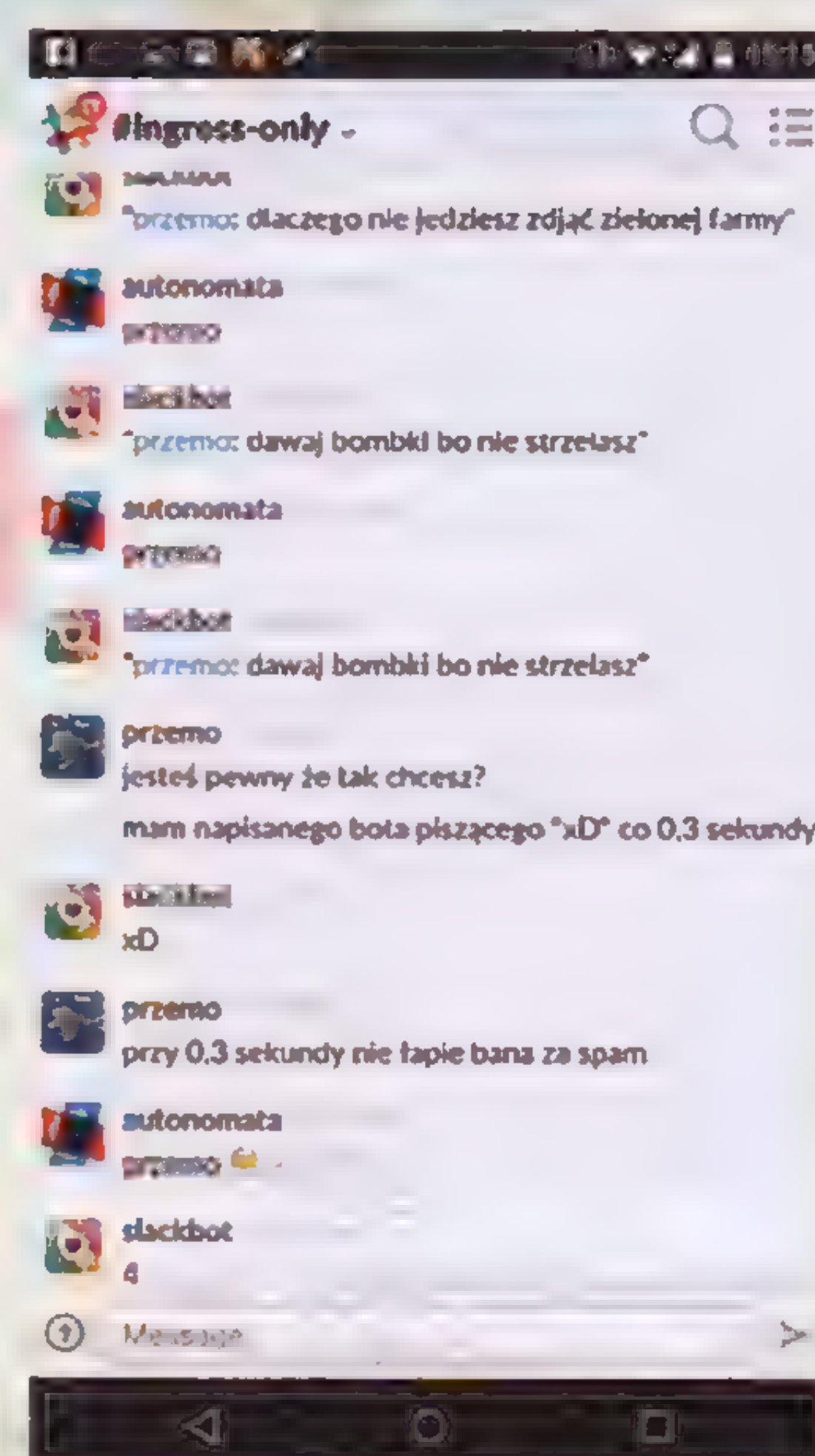


Slack

Cena: darmowe

Platformy: Android, iOS

Jeden z najciekawszych komunikatorów. Teoretycznie stworzony z myślą o bardziej profesjonalnych zastosowaniach, w praktyce zaczyna z niego korzystać coraz więcej klanów, bo **ma szereg świetnych i rozbudowanych opcji do zarządzania społecznością**. Kanały publiczne i prywatne, moderacja, wspólna przestrzeń na wymianę plików, funkcje archiwizacji i wyszukiwania, w końcu – sporo możliwości integracji z zewnętrznymi usługami. Portfel trzeba wyciągnąć w przypadku, gdy mamy bardzo dużą społeczność – ograniczenie darmowej wersji to archiwum na 10 tys. wiadomości, 5 GB miejsca na pliki i maksymalnie 5 dozwolonych integracji z innymi usługami.

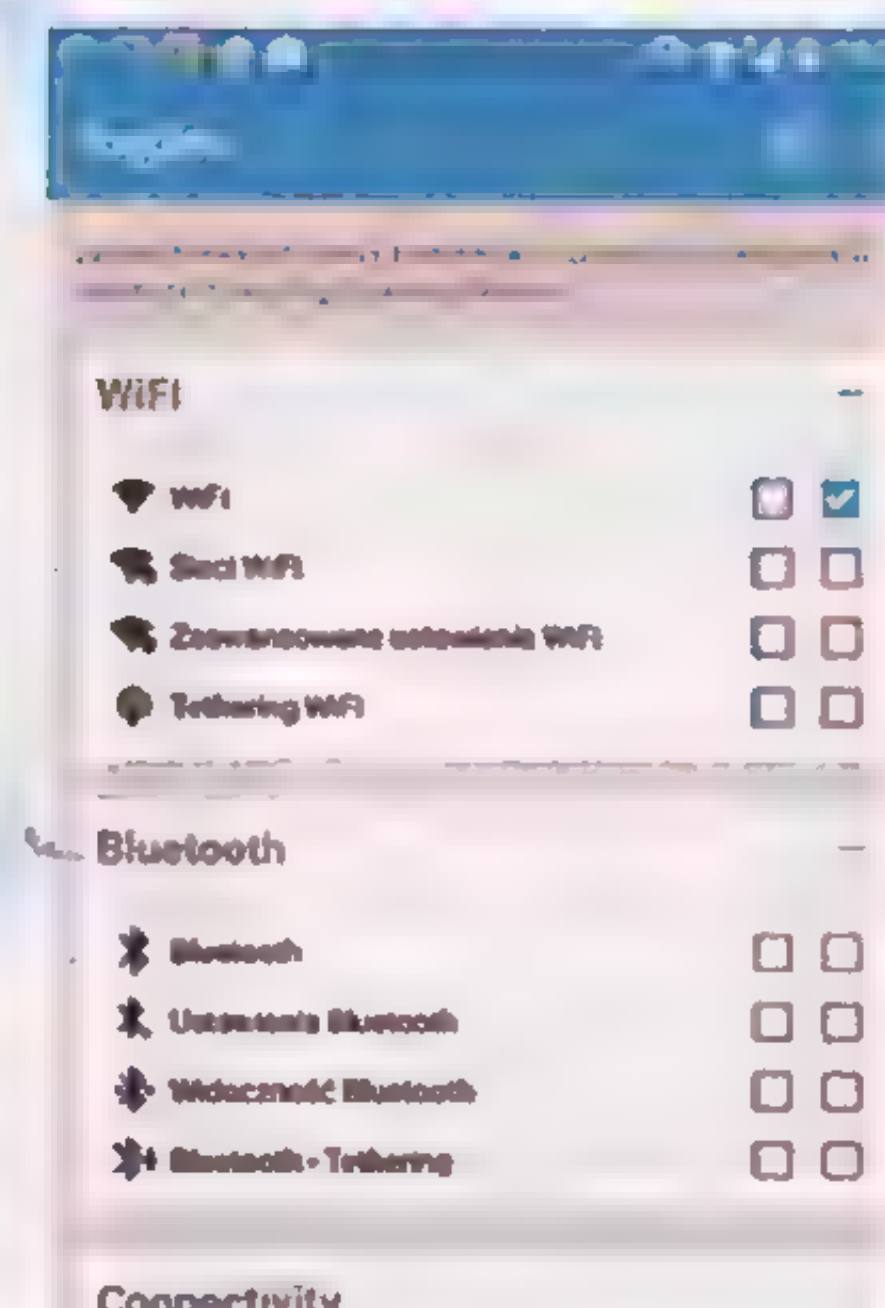


Notification Toggle

Cena: darmowe

Platforma: Android

Sprytny programik, który pomoże skonfigurować **pasek powiadomień** i dorzucić tam najczęściej używane opcje i przełączniki, których z jakiegoś powodu brakuje w wysuwanym menu. Łączność, synchronizacja, udostępnianie sieci, dźwięk, wyświetlacz, ustawienia systemowe – to wszystko możecie wrzucić na górną belkę, by zawsze było pod ręką. Polecamy!

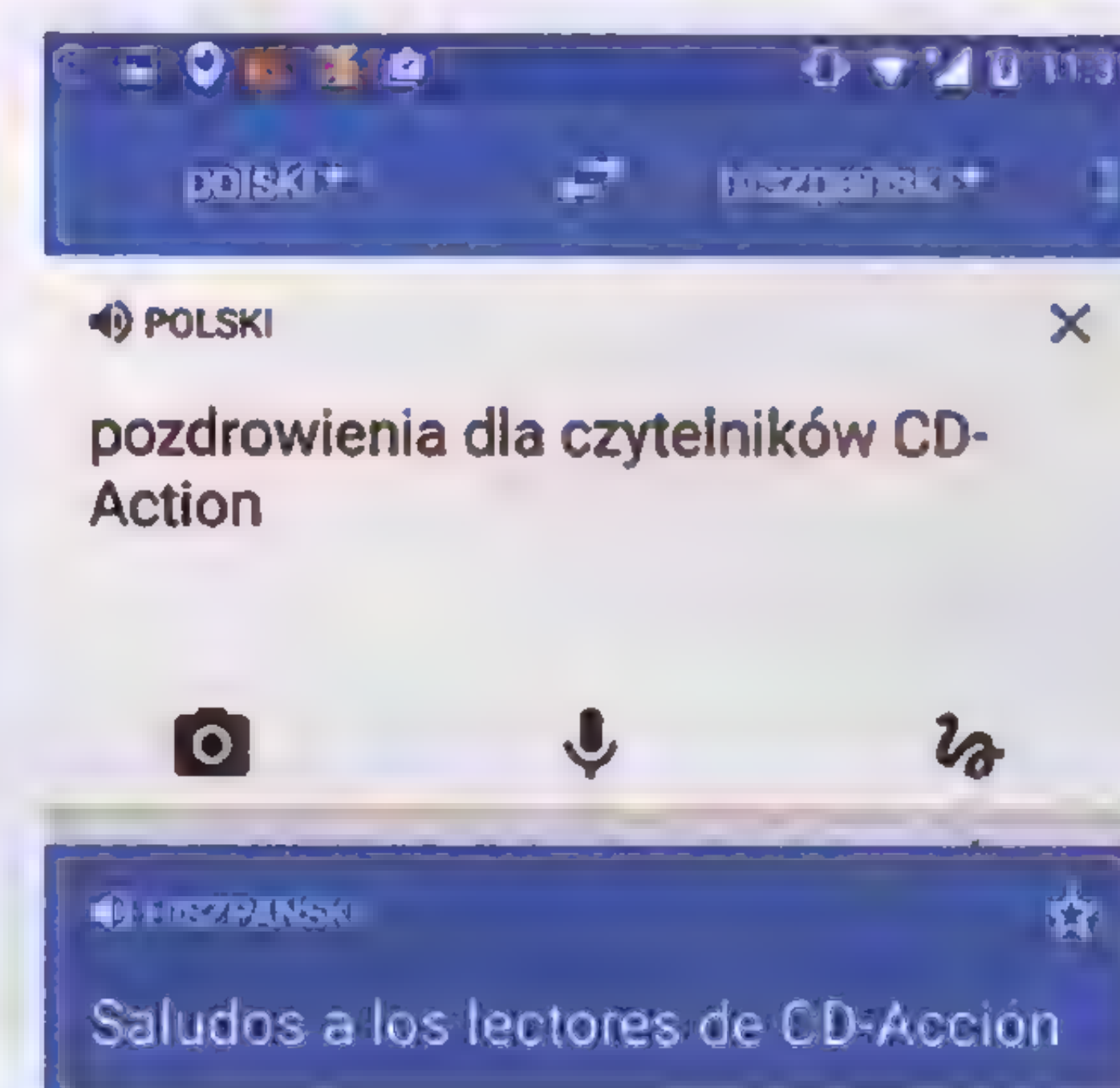
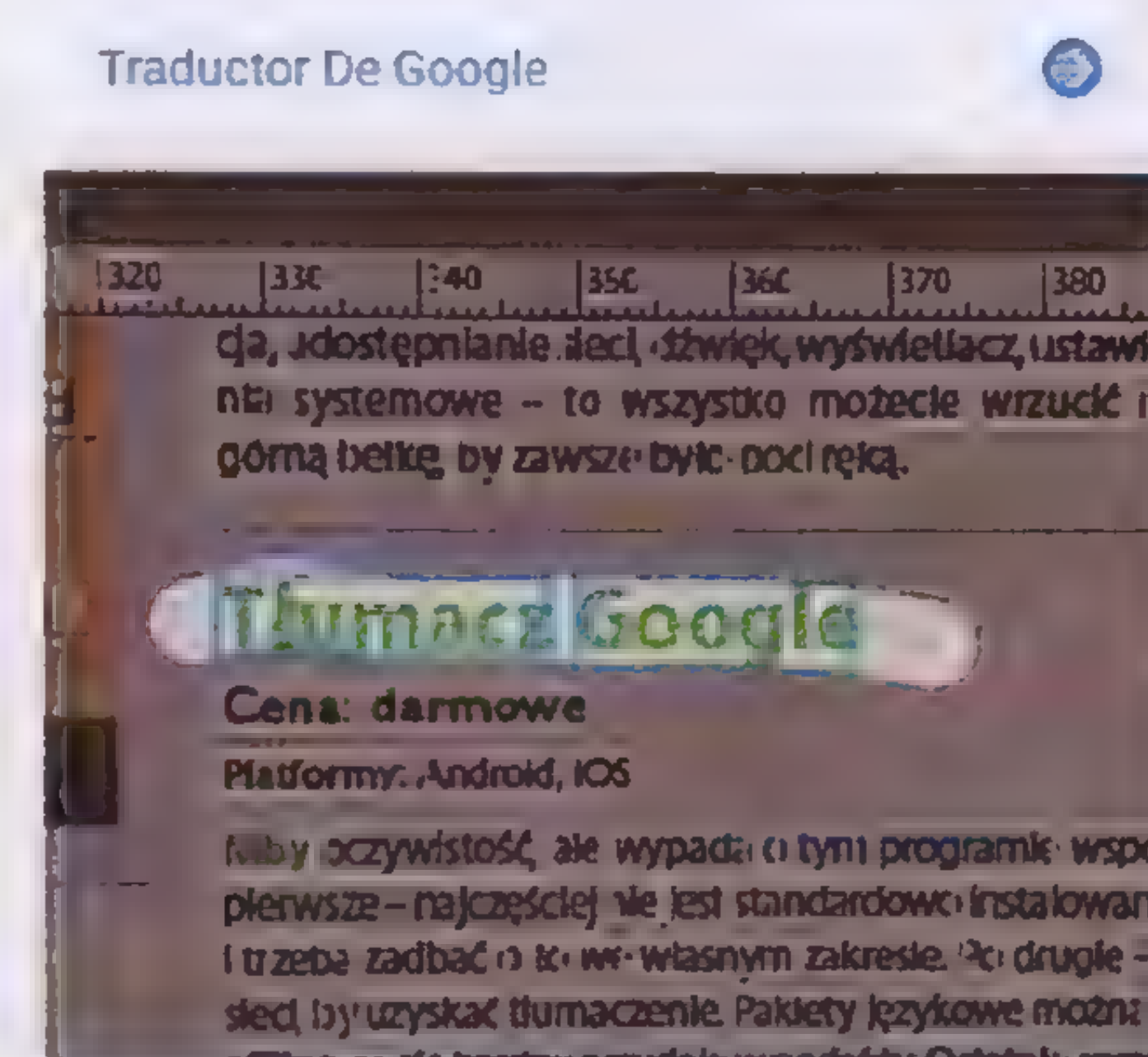


Tłumacz Google

Cena: darmowe

Platformy: Android, iOS

Niby oczywistość, ale wypada o tym programie wspomnieć z paru powodów. Po pierwsze – najczęściej nie jest standardowo instalowany na telefonach z Androidem i trzeba zadbać o to we własnym zakresie. Po drugie – **nie trzeba mieć dostępu do sieci, by uzyskać tłumaczenie**. Pakiety językowe można pobierać i używać ich potem offline, co się bardzo przydaje w podróży. Ostatnia sprawa to fakt, że Google wykupił w tamtym roku Word Lens i zintegrował go ze swoją usługą. Od tej pory tłumacz potrafi przy użyciu aparatu fotograficznego w telefonie zeskanować tekst w obcym języku i w locie podmienić napisy na zrozumiałe. Działa to nieźle, choć i tak o wiele skuteczniejsze jest robienie w ramach Google Translate zdjęć i zaznaczanie palcem zdania do przetłumaczenia.

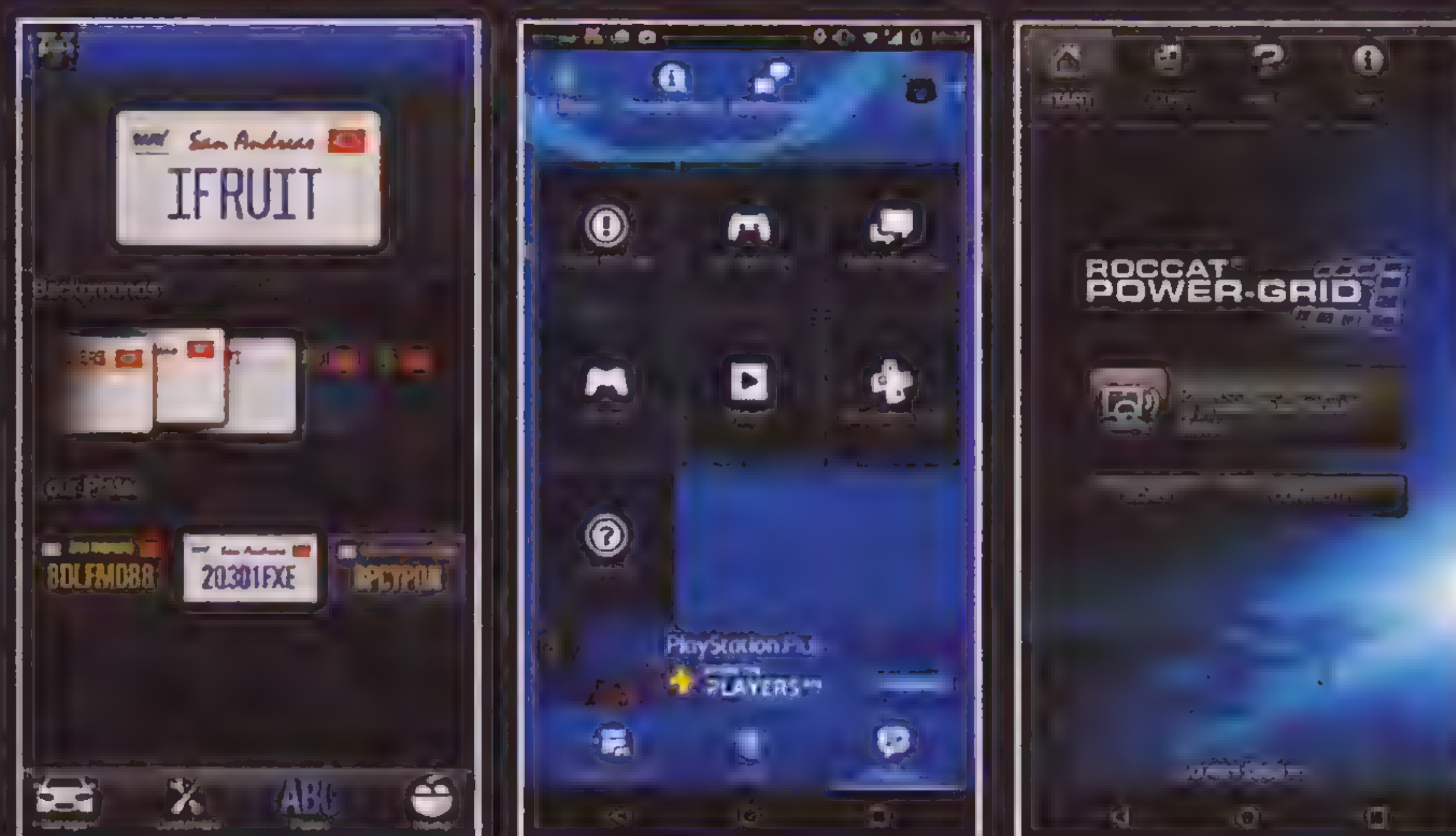


APLIKACJE DLA GRACZY

Gracze również mogą zrobić użytek ze smartfona. Najbardziej oczywiste jest zainstalowanie mobilnych klientów najpopularniejszych platform. Użytkownicy Xboxa, PlayStation i Steamu mogą pobrać odpowiednią aplikację i zalogować się za pomocą danych stosowanych w tych systemach. Programy te to przede wszystkim kontakt ze społecznością – można podglądać profile znajomych, porównywać osiągnięcia, śledzić in-

teresujące nas tematy, a nawet robić zakupy. W przypadku konsol dodatkowo zwiększają możliwości systemów: dodają obsługę platformy za pomocą Xbox Smart Glass, pozwalają grać zdalnie w przypadku telefonów Sony lub rozszerzają funkcjonalność zestawu Sony Playroom – już przy użyciu dowolnego smartfona lub tabletu.

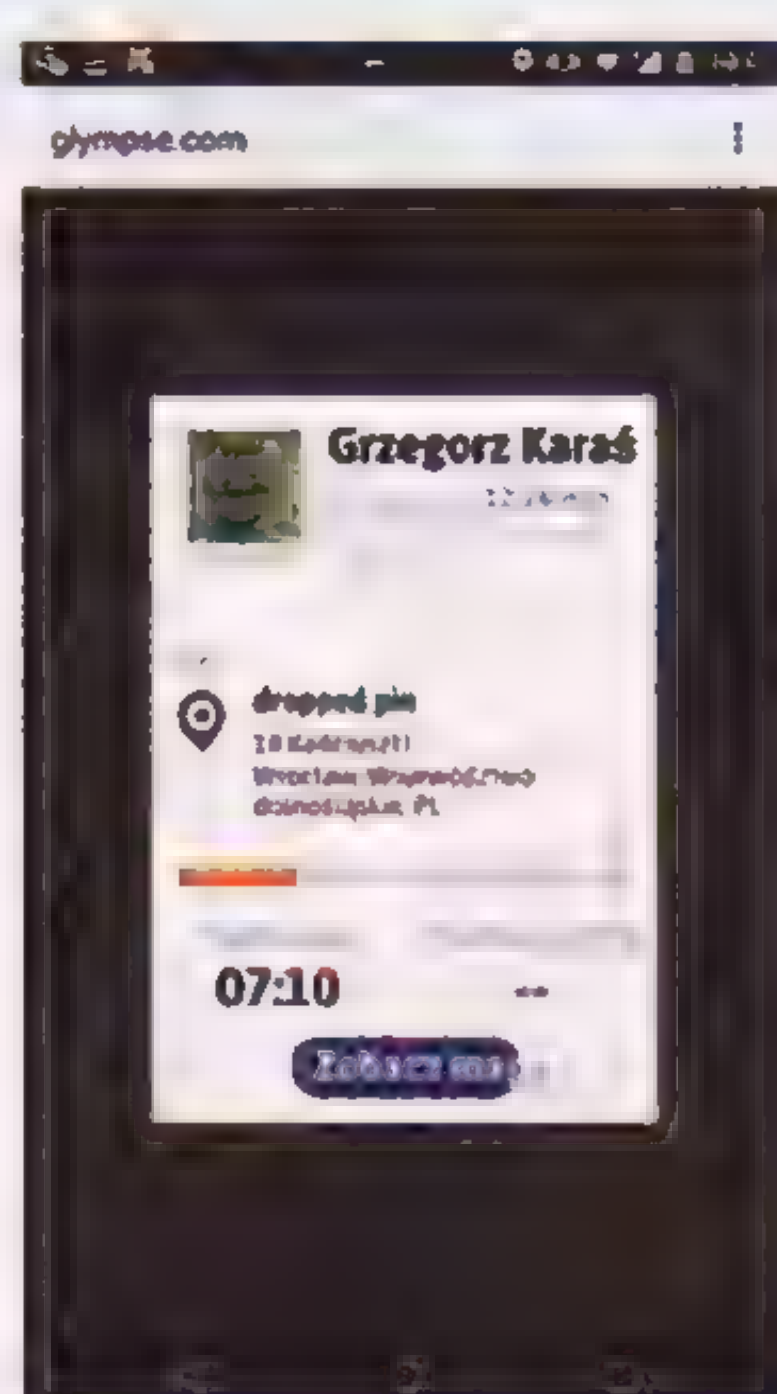
Warto również pamiętać, że wiele gier ma towarzyszące im aplikacje. Na ogół odpowiadają one np. za śledzenie postępów w grze i ich wpływ na gameplay jest raczej niewielki, ale niekiedy można się pożytywnie zaskoczyć. Takim przykładem jest chociażby aplikacja skojarzona z GTA V – Grand Theft Auto: iFruit, dzięki której możemy modyfikować samochód czy nawet szkolić psa jednego z bohaterów, przez co w grze jest skuteczniejszy.



Na osobny akapit zasługuje darmowa aplikacja od Roccata, która zamienia smartfona w panel sterujący ustawieniami komputera i jednocześnie umożliwia – po wcześniejszej konfiguracji – podejmowanie wielu akcji w grach. Na przykład w Wiedźminie 3 możemy używać telefonu do otwie-

rania mapy, menu medytacji, plecaka, postaci alchemii czy spisu zadań do wykonania. Gier współpracujących z Power-Gridem jest oczywiście dużo więcej. Po dodatkowe informacje odsyłam na stronę producenta lub do sklepów Google Play i Appstore, gdzie soft jest dostępny.

GPS



Glympse

Cena: darmowe

Platformy: Android, iOS, WP

Świetny program do dzielenia się swoją lokalizacją. Zaznaczamy, gdzie chcemy jechać, aplikacja zaś tworzy link (można tu ustawić czas działania np. na godzinę), który udostępniony odbiorcy w formie możliwej do wklejenia lub bezpośredniej wiadomości w wybranym komunikatorze **pozwala w dowolnej przeglądarce śledzić na bieżąco przebieg podróży**. Program wyświetla trasę i podaje przewidywany czas dotarcia do celu. Wygodne!

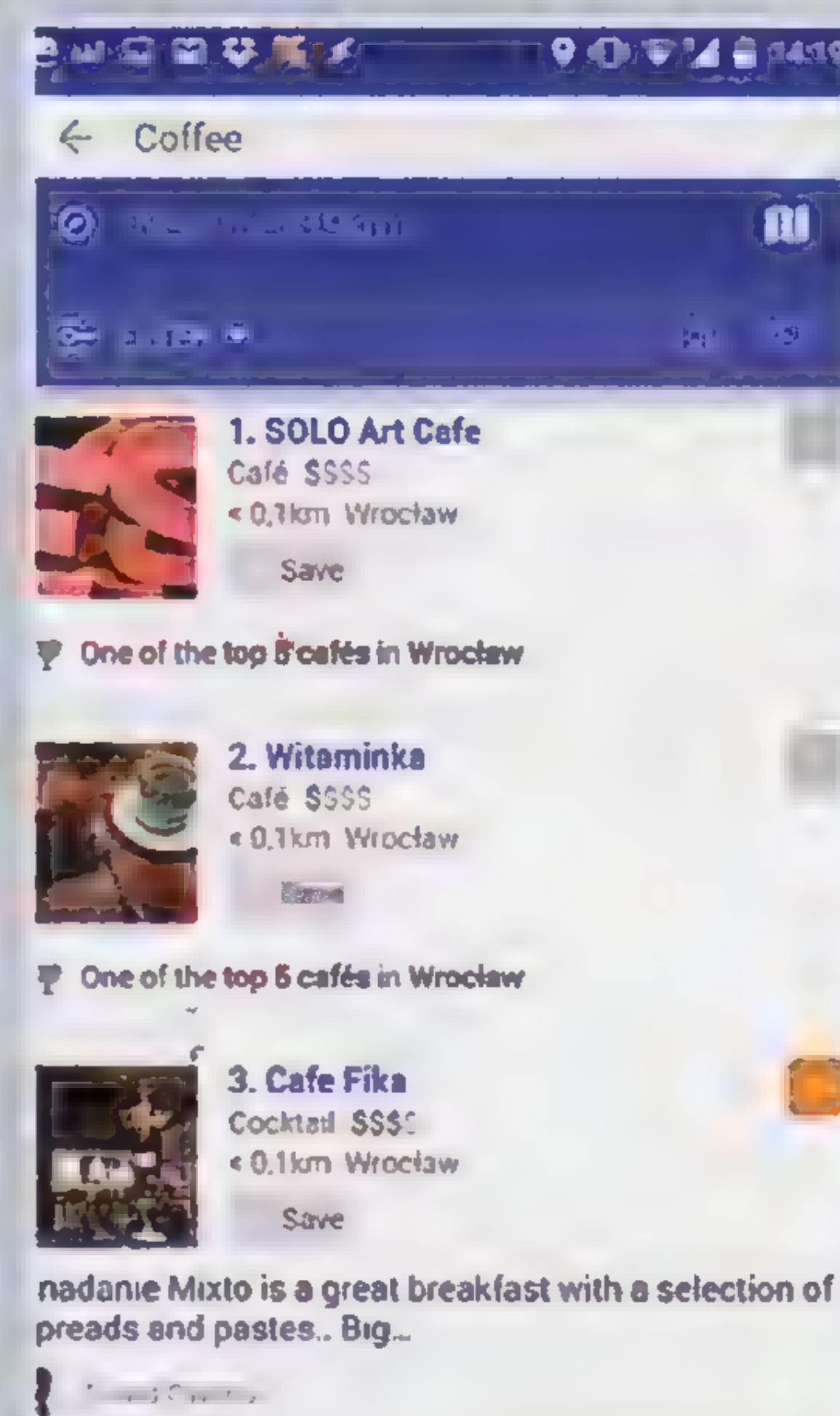


Foursquare

Cena: darmowe

Platformy: Android, iOS, WP

Przewodnik miejski, który na podstawie lokalizacji użytkownika pokazuje, co warte uwagi jest w okolicy. Mamy do wyboru parę kategorii, wedle których pogrupowane są np. restauracje lub puby, w każdym przypadku są ocena miejsca, komentarze odwiedzających, a także karta z podstawowymi informacjami na temat obiektu. W trybie mapy aplikacja podpowiada, gdzie dokładnie są wszystkie te cudowne miejsca, o których mogliśmy poczytać w głównym oknie programu. Przydatne, szczególnie jak nie znamy okolicy, i pozwala odkryć regiony, o których wcześniej nie mieliśmy pojęcia.

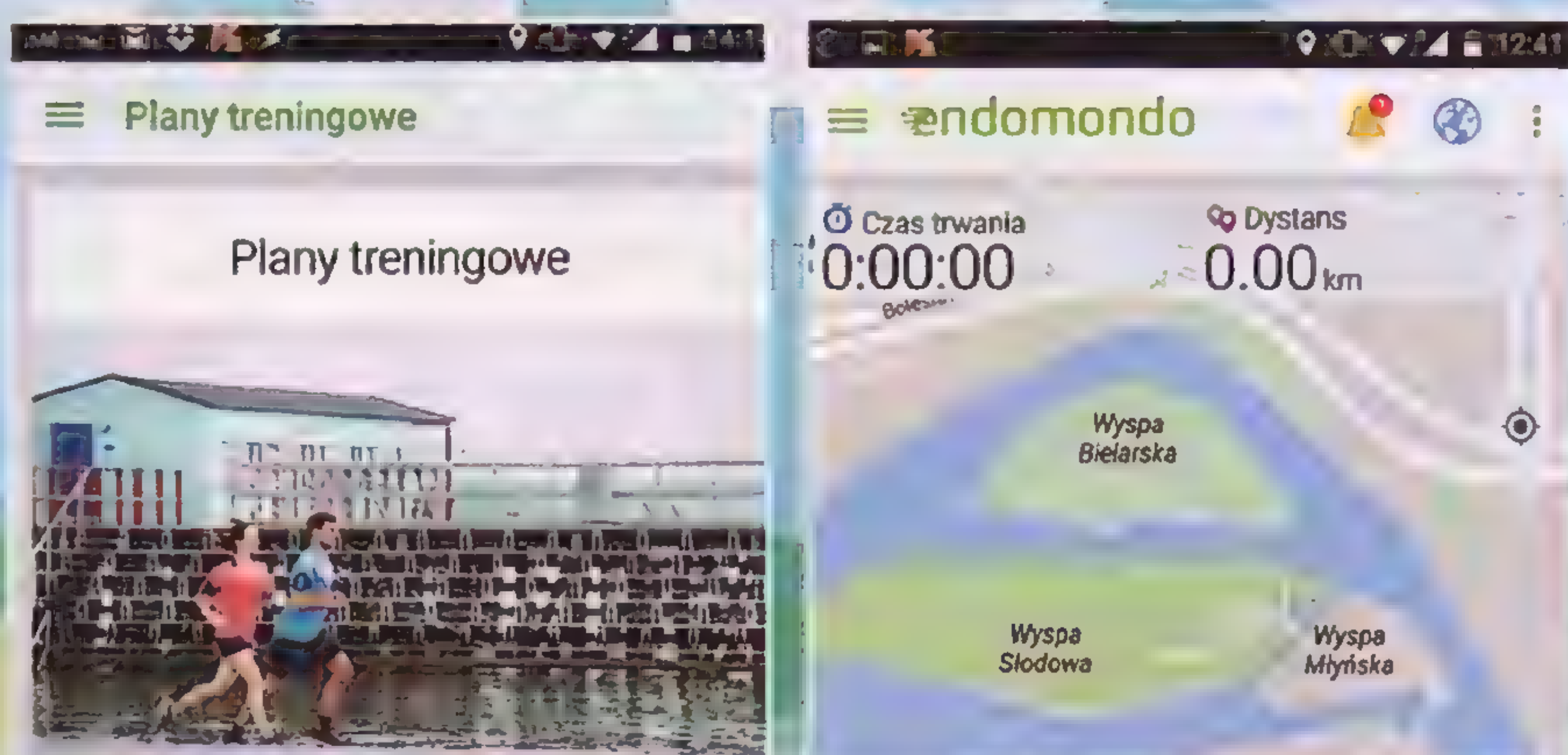


Endomondo

Cena: darmowe

Platformy: Android, iOS, WP

Najpopularniejszy, a moim zdaniem również **najlepszy program do śledzenia aktywności sportowej**. Moduł GPS wykorzystuje do rejestrowania trasy treningu, a potem komplet informacji przesyła do profilu użytkownika na powiązanym z aplikacją serwisie, może jednak działać w trybie offline. Długość trasy, czas, prędkość, tempo, współpraca z czujnikami tętna – to mamy w wersji mobilnej, a serwis dodatkowo tworzy zestawienia miesięczne i roczne. Parę rzeczy (m.in. strefy tętna czy zaawansowane filtry statystyk) jest schowanych za paywallem, ale amatorom spokojnie wystarczy wersja podstawowa. Ostatnia edycja aplikacji polubiła się z Android Wear – jak ktoś używa, będzie w siódmym niebie.

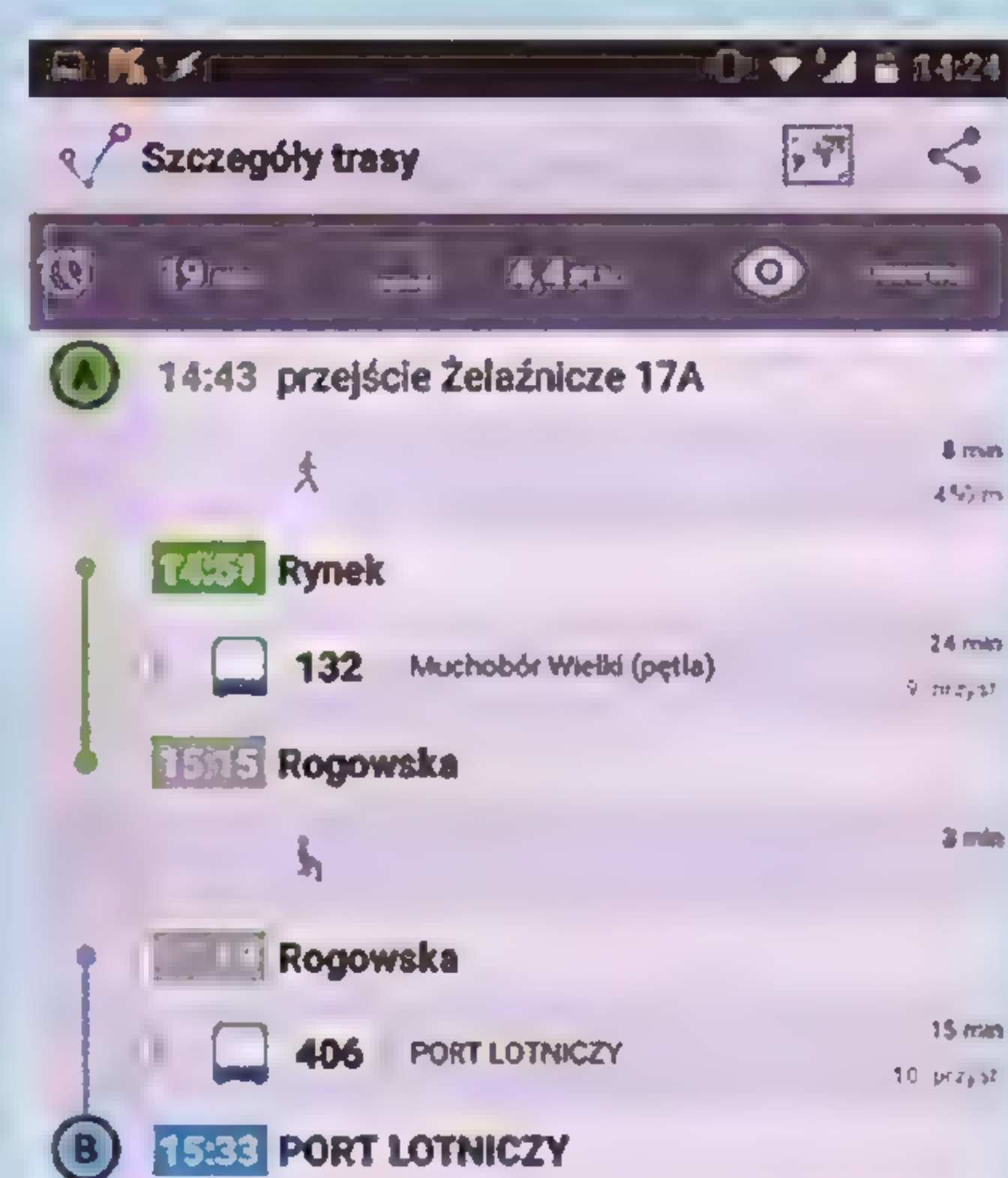


Stellarium Mobile Sky Map

Cena: 8,41 zł

Platformy: Android, iOS

Bardzo fajny program, który wykorzystuje GPS po to, by określić pozycję obserwatora i w trybie rzeczywistości rozszerzonej pokazać mu, co dokładnie może zobaczyć na nieboskłonie. **Dzięki tej aplikacji zidentyfikujecie wszystko, co się świeci na niebie i jest widoczne gołym okiem**, nawet sztuczne satelity i Międzynarodową Stację Kosmiczną, a także mnóstwo obiektów możliwych do zobaczenia przez lornetkę lub teleskop. To program dla zaawansowanych amatorów, początkującym zaś równie dobrze można polecić darmową Google Sky Map, a tym, którzy chcą więcej – drogą, ale wartą każdej złotówki Sky Safari 4 w kilku wersjach. Ta ostatnia umożliwia nawet obsługę amatorskich teleskopów i automatyczne celowanie w obiekty na ekranie.



jakdojade.pl

Cena: darmowe

Platformy: Android, iOS, WP

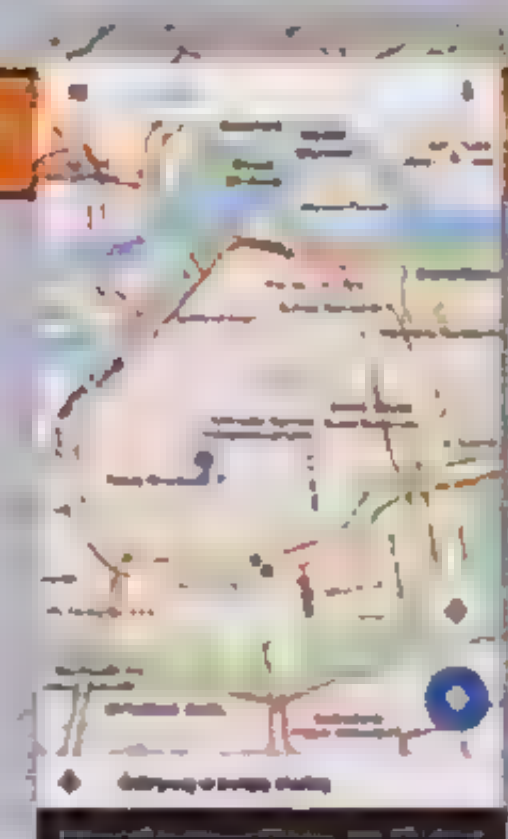
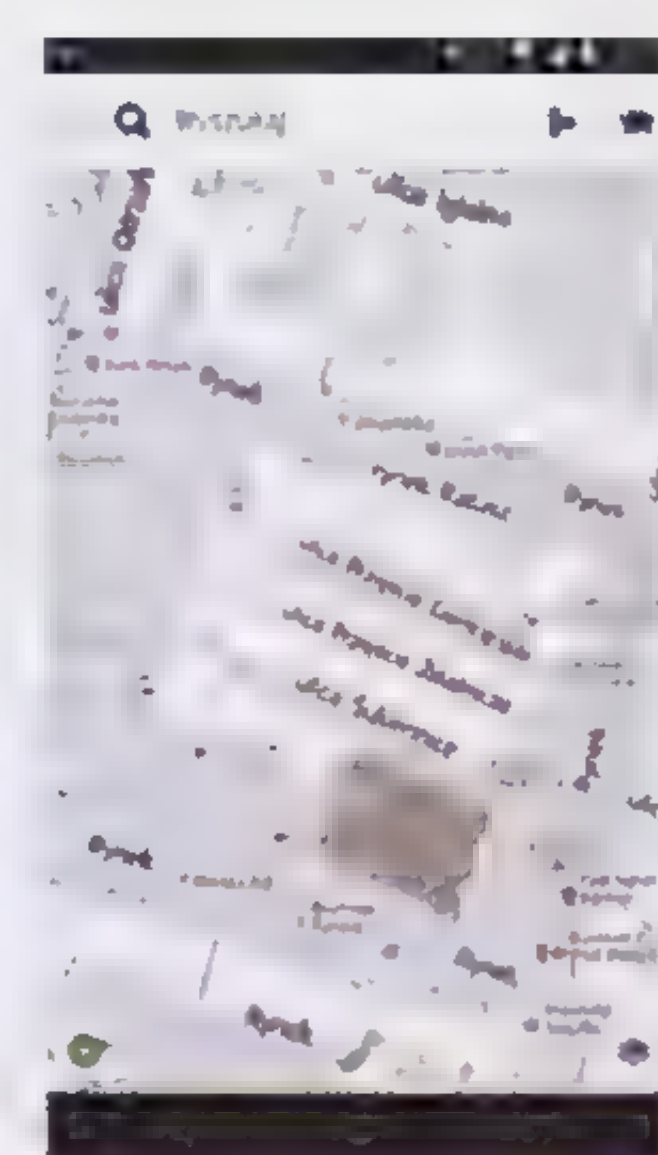
Nie wyobrażam sobie smartfona bez tej aplikacji – **pozwala odnaleźć się w gąszczu komunikacji miejskiej największych polskich miast**. Definiujemy punkty startowe i końcowe, a program wypływa nam sugerowane trasy przejazdu z uwzględnieniem przesiadek, czasu na zmianę przystanków i map ułatwiających zorientowanie się w przestrzeni. Dzięki temu programowi można jeździć po nieznanym mieście jak po własnym. Na Androidzie darmowa wersja jest w zupełności wystarczająca i raczej nie ma sensu inwestować w edycję premium (ta umożliwia głównie tworzenie widżetów). Przy okazji – z komunikacyjnych aplikacji zainstalujcie sobie również pokazujący na żywo lokalizację autobusów i tramwajów BusLive.pl (Wrocław, Warszawa), a także Bilkom, który pomoże ogarnąć ruch kolejowy.

Nokia Here

Cena: darmowe

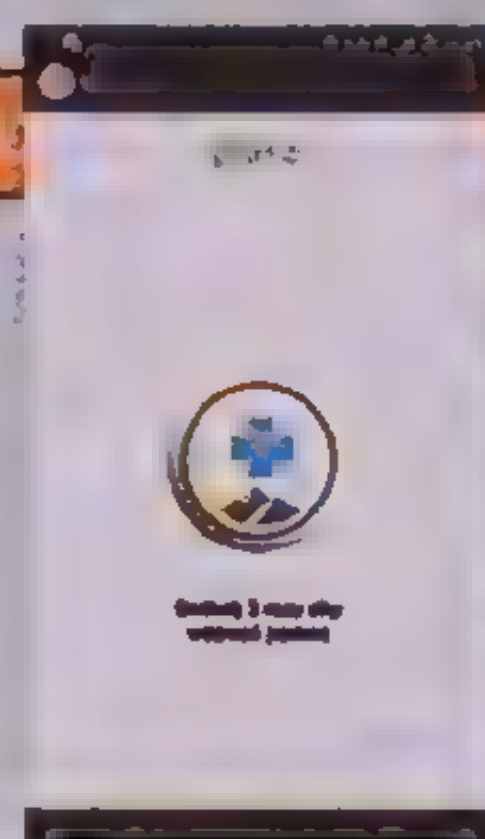
Platformy: Android, iOS, WP

Mapy od Nokii mają dwie potężne zalety: są **zupełnie za darmo i można ich używać offline**. Trzeba tylko mieć dużo pamięci w telefonie, bo cała Europa to ok. 10 GB danych, Polska mieści się w niecałych 500 MB. Program może nie jest tak dokładny jak kartografia rodem z Automapy, czasem też opóźnia się aktualizacja tras związana z remontami – ogólnie jednak jest dobry i pozwala oszczędzić sporo pieniędzy na kosztach licencyjnych u konkurencji. Warto go zainstalować przed wyjazdem na wakacje!



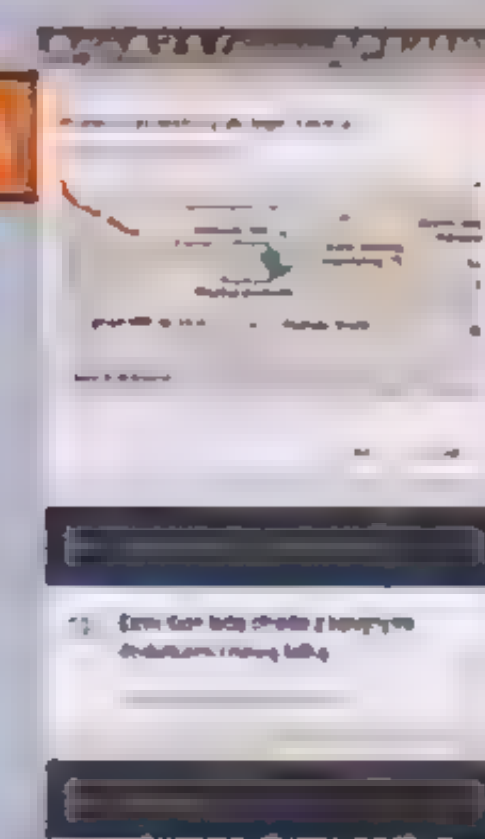
Google Maps

Moim zdaniem najwygodniejsze narzędzie do posługiwania się na małych odległościach, np. w mieście. Świetnie wyznacza krótkie trasy, analizuje ruch i zaznacza korki, jest nieocenione, gdy trzeba znaleźć np. jakiś punkt usługowy. Do działania wymagana jest sieć – tryb offline niby jest, ale działa źle.

Cena: darmowe
Platformy: Android, iOS

Ratunek

Wrazie problemów program umożliwi połączenie się z GPR-em, a także automatycznie przy pomocy SMS-a wyśle ratownikom lokalizację poszkodowanej osoby. Parę razy już uratował ludziom życie, więc warto o nim pamiętać nie tylko na wakacjach. Zainstaluj koniecznie, gdy wybierasz się w góry!

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS

Google Now

Jest asystentem, który oferuje kontekstową, zależną od lokalizacji pomoc. Pokazuje najdogodniejsze trasy przejazdu, informuje o korkach, przypomina o zaplanowanej podróży, informuje o wartych zobaczenia obiektach w pobliżu. Przydatne, sprawdźcie!

Cena: darmowe
Platformy: Android, iOS

MULTIMEDIA

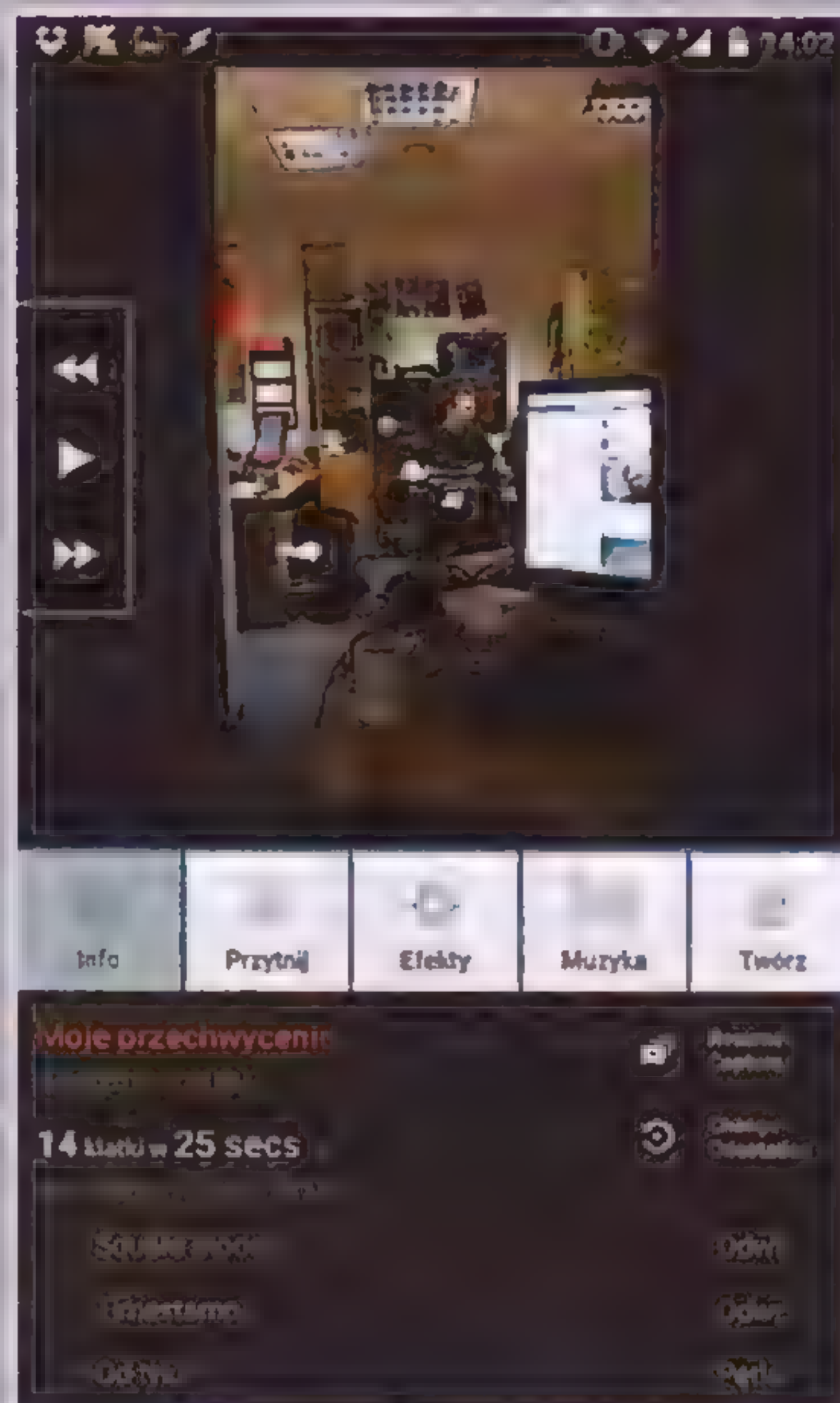
Lapse It

Cena: 8 zł

Platformy: Android, iOS

Chyba najlepsza aplikacja do tworzenia timelapse'ów, czyli serii zdjęć wykonywanych w określonych odstępach czasu. Dostępna w wersji darmowej lub premium za 8 zł – warto zainwestować, szczególnie jeśli mamy lepszy telefon, bo w płatnej edycji zyskujemy m.in. wybór rozdzielczości Full HD i natywnej dla aparatu.

Można konfigurować interwały, dodawać efekty, wstrzymywać i kontynuować robienie fotek, a także definiować na wiele sposobów produkt finalny.

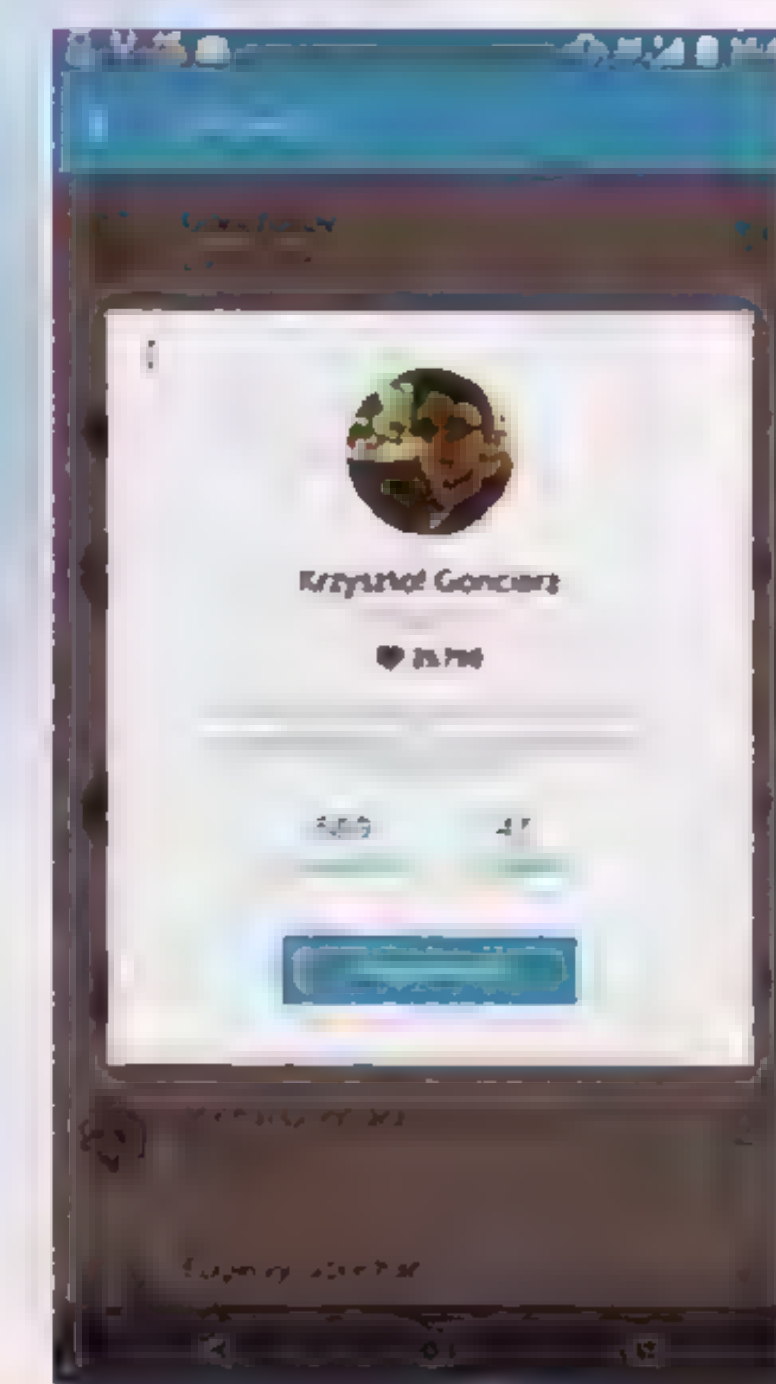


Periscope

Cena: darmowe

Platformy: Android, iOS

Program od Twittera – używamy ćwierkającego konta do logowania się i... oglądamy streamy. Periscope w zamierzeniu ma służyć do przesyłania obserwującym nas ludziom krótkich, szybkich i mobilnych materiałów wideo. Jeszcze do niedawna pomysł absurdalny, ale w dobie rosnących pakietów internetowych zaczyna mieć sens, a aplikacja powoli gromadzi użytkowników. Warto dać jej szansę!

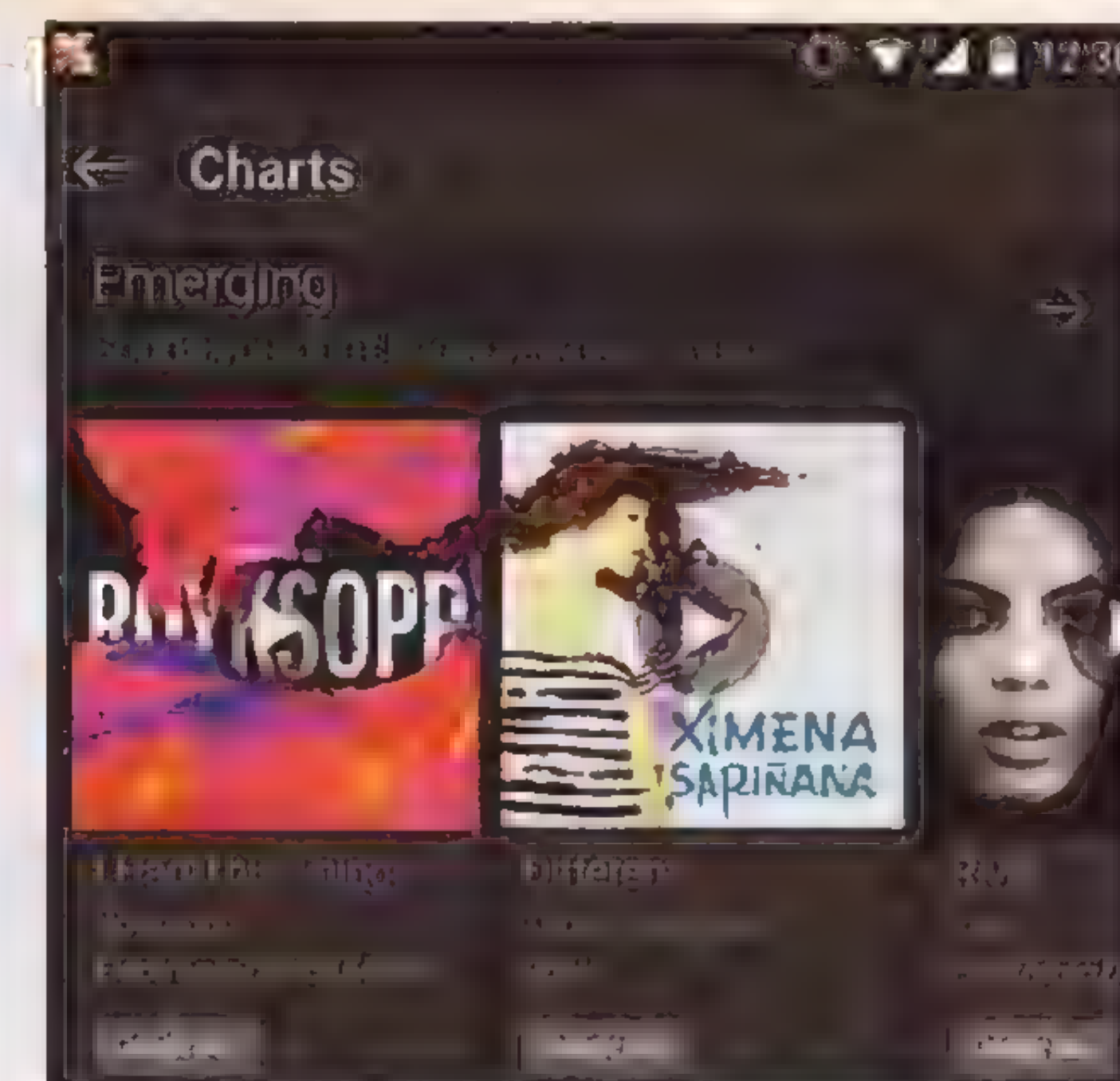
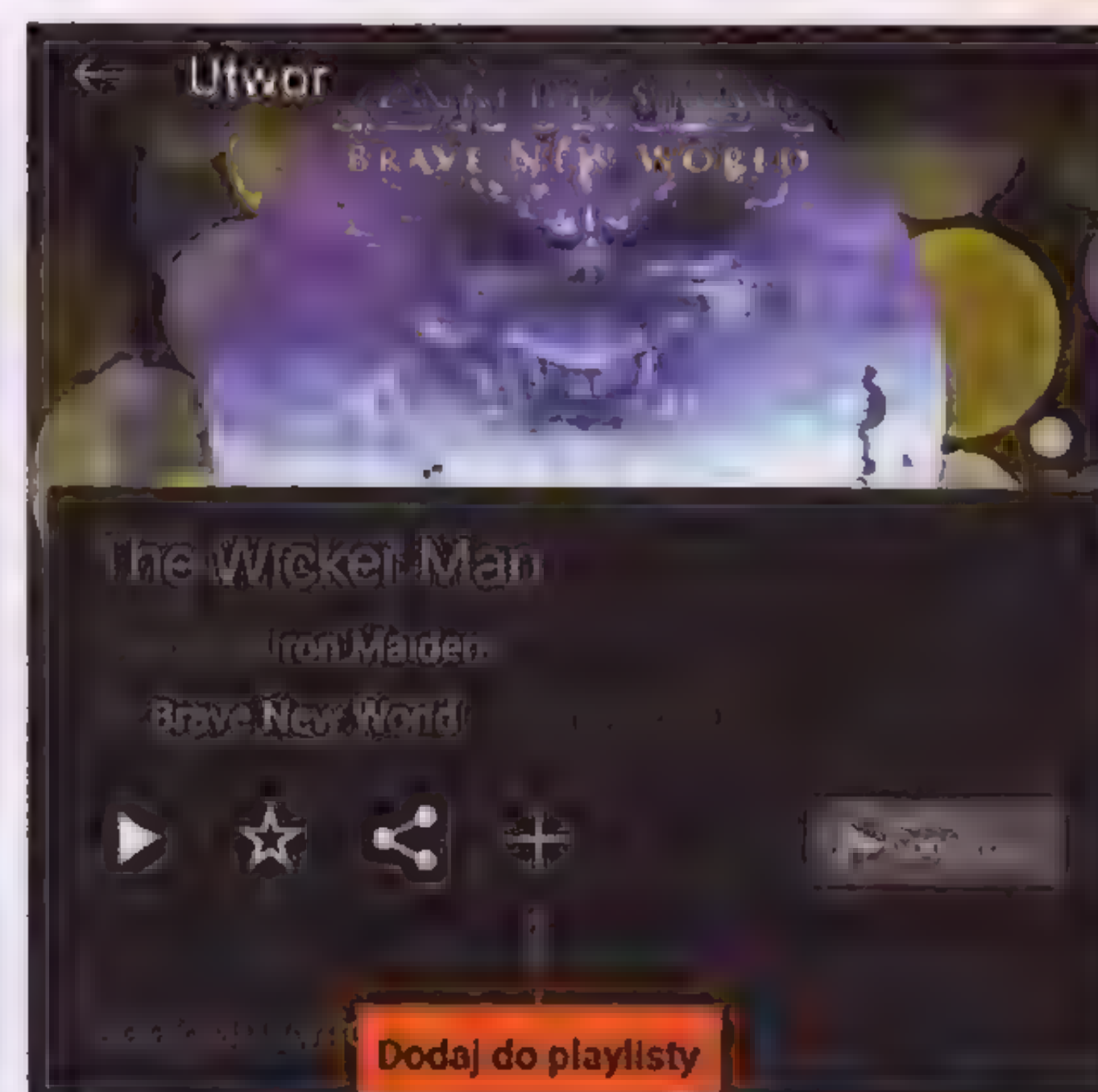


SoundHound

Cena: darmowe

Platformy: Android, iOS, WP

Sprytna aplikacja, która pozwoli dowiedzieć się, co to za denerwująca piosenka pogrywa przez całe lato w radiu i kogo ew. obrzucić zgniętymi pomidorami, jak będzie okazja. A poważniej mówiąc, **program umożliwia rozpoznawanie utworów muzycznych po ich fragmentach, nawet bardzo zniekształconych**. Przy odrobinie szczęścia pozna też zagwizdaną melodię, a potem pokaże, skąd ona jest, da link do odpowiednich płyt i filmów, a także pomoże znaleźć tekst w Google'u. Wygodne! Oprócz podstawowej funkcjonalności mamy dostęp również do paru towarzyszących, np. sugerowania ciekawej muzyki.



Plex

Cena: darmowe

Platformy: Android, iOS, WP

Jeśli chcecie mieć dostęp do prywatnej biblioteki multimediów z dowolnego miejsca na świecie, musicie w to zainwestować. Wstępnie darmowa, do pełni szczęścia trzeba jednak już z poziomu aplikacji wykupić abonament lub uiścić jednorazową opłatę w wysokości 18,69 zł. Plex robi użytek z powiązanego z aplikacją serwera mediów (do zainstalowania we własnym zakresie na komputerze lub jednym z dziewięciu obsługiwanych systemów NAS) i po przeprowadzeniu konfiguracji możemy z poziomu laptopa, telefonu czy tabletu przeglądać swoje foto i wideo.

System pozwala również na oglądanie streamów i zapisywanie ich do wersji offline, automatyczne uploadowanie zdjęć z telefonów oraz dzielenie się materiałami ze znajomymi z uwzględnieniem wielu zaawansowanych opcji.



Mistaken Photo

Cena: darmowe

Platforma: Android

To aplikacja z gatunku tych dziwnych. Służy do dzielenia się zdjęciami z przypadkowymi ludźmi. Robisz fotę, program wysyła ją w świat, a chwilę później dostajesz losowo dobrane zdjęcie od innego użytkownika Mistaken. Swego czasu opisywaliśmy bardzo podobną aplikację Rando – ta jednak oferowała przynajmniej podgląd miejsca, skąd zdjęcie pochodzi. Tutaj brak nawet tej informacji. Uwaga! Instalując, narażacie się na ryzyko otrzymania foty siusiaka! ;)

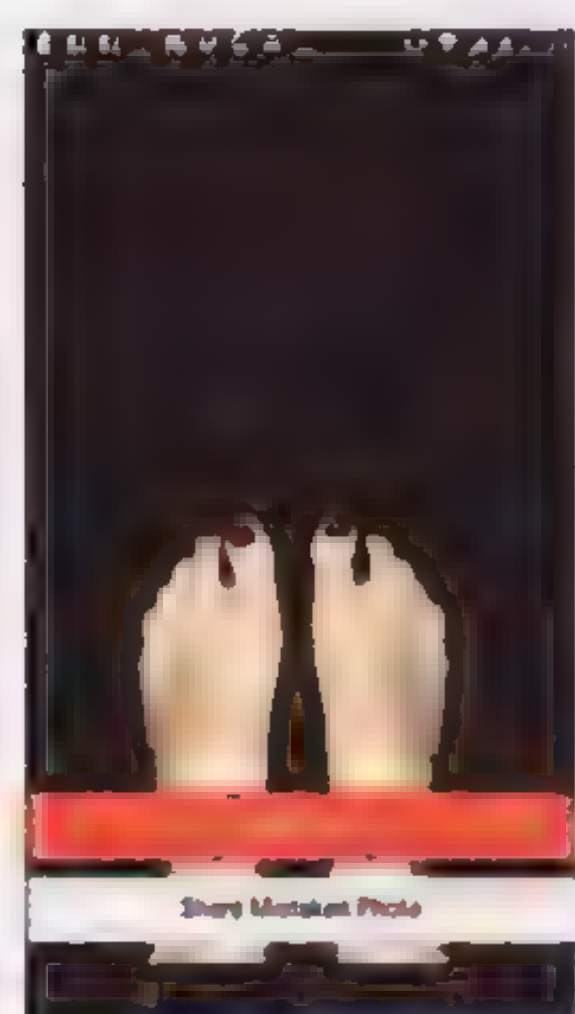


Photo Grid

Cena: darmowe

Platformy: Android, iOS

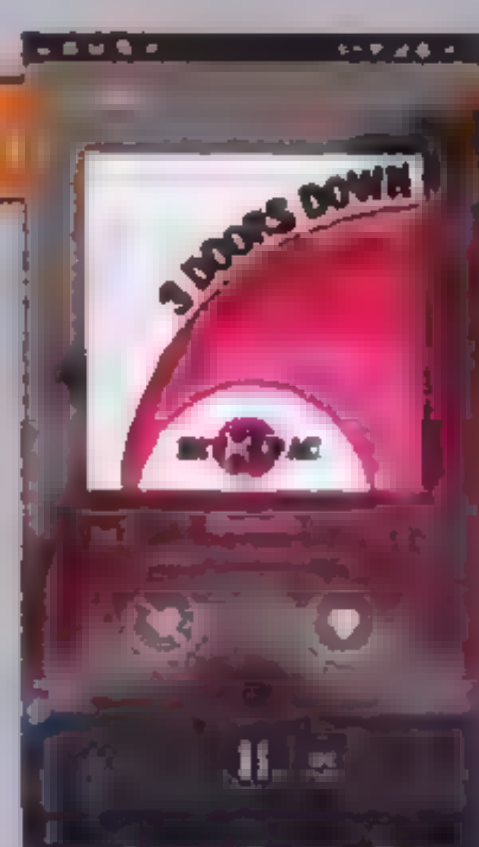
Jeśli potrzebujecie szybko stworzyć kolaż z posiadanych zdjęć, to nie ma lepszej aplikacji. Otwieracie, wybieracie do 15 fotografii, program zaś automatycznie ułoży je w optymalnej kolejności, którą jednak możemy modyfikować. Pozostaje dobrać kolor i wygląd ramek spośród kilkunastu dostępnych opcji, dorzucić upatrzone filtry, a w razie potrzeby ściągnąć za darmo następne. Jest też możliwość dodawania podpisów i naklejek. **Program występuje również w wersji płatnej, ale nie ma potrzeby jej kupować**, darmowa wystarcza. Na Windowsa Phone'a tej aplikacji nie znajdziecie, ale na szczęście są tam równie funkcjonalne zamienniki.



Zdjęcia Google

Darmowa aplikacja od Google'a, która pozwala organizować i udostępniać bibliotekę foto i wideo. W ramach konta, z którym jest powiązana, umożliwia przechowywanie nieograniczonej liczby zdjęć w rozdzielczości do 16 Mpix i filmów Full HD. To również prosty w obsłudze edytor fotek.

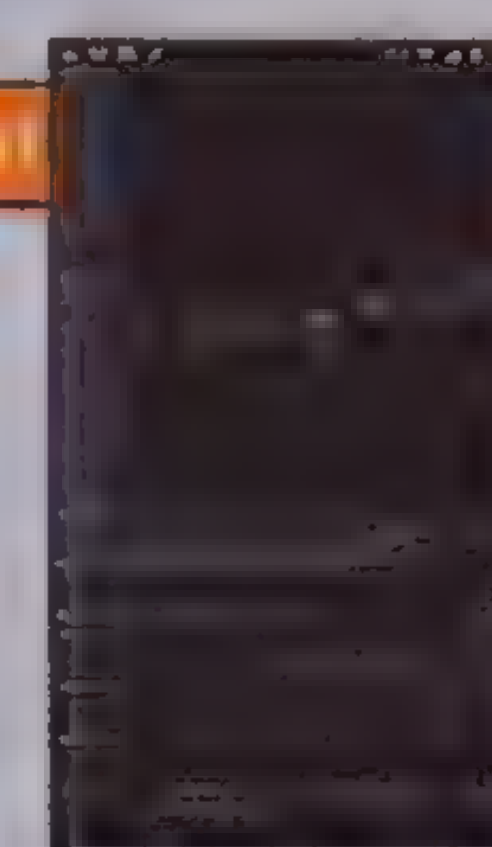
Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS



Doozer Music

Aplikacja kombajn, która umożliwia dostęp do zasobów muzyki. Jest darmowa, ale do pełni szczęścia trzeba oddać 20 zł miesięcznie na abonament, wówczas mamy pełny wybór, a także opcję pobierania i odtwarzania muzyki offline – w innym przypadku mamy jedynie stream.

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS, WP



Nowy odtwarzacz muzyki

Najlepszy odtwarzacz muzyki na Androida. Jest stabilny, ma rozbudowane funkcje edycji brzmienia, można stosować skórki. W pakiecie z playerem dostajemy pluginy, za pomocą których da się sterować programem z poziomu pulpitu lub ekranu blokady.

Cena: 10,99 zł
Platformy: Android

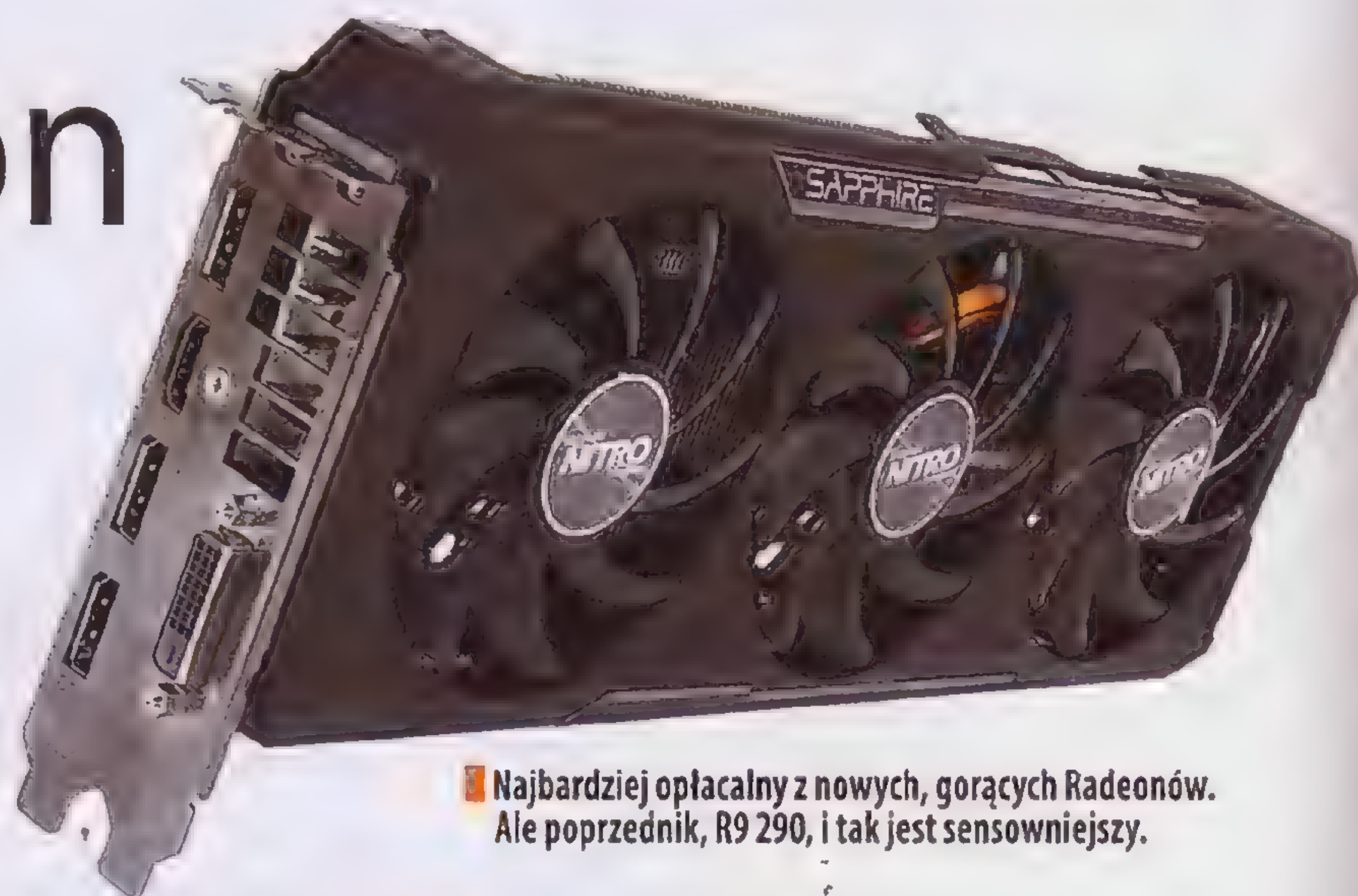
Sapphire Radeon R9 390 Nitro

Cena: 1610 zł | Dostarczył: Sapphire | www.sapphiretech.com

PARAMETRY • Taktowanie GPU: 1010 MHz • Pamięć: 8 GB GDDR5 • Taktowanie pamięci: 7010 MHz • Zużycie energii (maks./min.): 375/19 W • Dodatkowe zasilanie: 2 x 8 pin • Chłodzenie: dwuslotowe • Wymiary: 308 x 127 x 42 mm • Waga: 1030 g

W końcu! Po niemal trzech latach AMD zaprezentowało Radeonów serii 300. I to od razu pięć modeli, które ruszają do boju z dobrze znanymi GeForce'ami rodziny 900. Czy Nvidia ma się czego obawiać? Niestety nie, choć patrząc na specyfikację, mogłoby się wydawać, że nowości AMD rządzą. Zazwyczaj mają bowiem więcej pamięci RAM, a do tego są zgodne z masą fajnie brzmiących technologii: FreeSync, TrueAudio, Eyefinity, Crossfire, LiquidVR czy DirectX 12. W praktyce dla większości graczy znaczenie ma jednak tylko ta ostatnia informacja, o DX12 – ale z nim zgodne są nawet karty sprzed kilku lat, od serii HD 7000 w przypadku AMD lub GTX 400 w przypadku Nvidii. Reszta hałas to w najlepszym razie bonus dla nielicz-

nych. FreeSync byłby super – gdyby nie miał problemów z jakością obrazu trapiących obecnie dostępne w sprzedaży monitory. TrueAudio mogłoby zawoować świat, ale pojawiło się w tylko jednej grze (Thief). Z kolei Eyefinity oraz Crossfire znane są od lat, LiquidVR zaś to dopiero pieśń przyszłości. Do tego **wszystkie te nowe karty to w rzeczywistości tylko lekko ulepszone modele serii 200** – a nawet wcześniejszej. 390X i 390 są odpowiednikami 290X i 290, tyle że mają 8 GB pamięci i pracują z nieco wyższymi zegarami. „Bonus” to większe zapotrzebowanie na energię – według Sapphire w testowanym modelu może ono dochodzić do 375 W! W praktyce tragedii nie ma, a zastosowany układ chłodzenia jest na tyle wydajny, by nie



Najbardziej opłacalny z nowych, gorących Radeonów. Ale poprzednik, R9 290, i tak jest sensowniejszy.

stanowiło to problemu dla słuchu – oczywiście pod warunkiem, że karta pracuje w przewiewnym miejscu.

Jeśli chodzi o wydajność, **R9 390 okazuje się godnym konkurentem dla GTX-a 970** (poza dziwnymi wynikami w Gridzie...) i na naszej maszynie testowej tylko minimalnie przegrywa z zaawansowanym R8 390X (przy mocniejszym procesorze różnica będzie większa, ale przecież i i7-3770K do słabych wcale nie należy). Oczywiście przy większym zapotrzebowaniu na energię, ale różnica 70W przy pełnym obciążeniu

to nie tragedia. W praktyce jedynym minusem to cena. 8 GB, jakie różni 390 od 290, nie przekłada się na liczbę fps-ów, więc choć R9 390 nie jest zły, bardziej opłacalny jest jego poprzednik, R9 290, którego można kupić za jakieś 1200 zł. ■ AI

PODSUMOWANIE

+ bardzo dobra wydajność • zgodność ze wszystkimi technologiami AMD • dobry i dość cichy system chłodzenia • 8 GB RAM-u...

- ...które obecnie nie mają znaczenia • duże zapotrzebowanie na energię • wymaga mocnego procesora • za droga

OCENA

8

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model	Sapphire R9 390 Nitro	Asus R9 380	MSI R7 370
Rozdzielczość			
Metro: Last Light Redux (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1366 x 768	134	134	132
1920 x 1080	130	124	101
Wysokie detale			
1366 x 768	84	56	41
1920 x 1080	48	30	23
Grid: Autosport (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1366 x 768	91	90	88
1920 x 1080	86	86	86
Wysokie detale			
1366 x 768	68	67	67
1920 x 1080	67	65	65
Total War: Rome II (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1366 x 768	226	185	173
1920 x 1080	180	136	121
Wysokie detale			
1366 x 768	79	67	51
1920 x 1080	60	45	32

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU

Sapphire R9 390 Nitro				
Cloud Gate				23 878
Fire Strike				10 148
Fire Strike Extreme				5122
Asus R9 380				
Cloud Gate				21 681
Fire Strike				7424
Fire Strike Extreme				3738
MSI R7 370				
Cloud Gate				19 513
Fire Strike				5379
Fire Strike Extreme				2620

Platforma testowa

Procesor: Intel Core i7-3770K, płyta główna: Asus P8X77-V Pro, karta graficzna: Radeon HD 7970 i GeForce GTX 680, pamięć: Corsair Vengeance 2 x 8 GB, 1833 MHz, dysk: SanDisk Extreme II 240 GB i Kingston HyperX Savage 240 GB, obudowa: Cooler Master HAF X, zasilacz: Chieftec BPS-850C, cooler: Zalman CNPS12X

Asus R9 380 Strix

Cena: 1030 zł | Dostarczył: Asus | pl.asus.com

PARAMETRY • Taktowanie GPU: 990 MHz • Pamięć: 2 GB GDDR5 • Taktowanie pamięci: 5500 MHz • Zużycie energii (maks./min.): 190/19 W • Dodatkowe zasilanie: 1 x 8 pin • Chłodzenie: dwuslotowe • Wymiary: 270 x 127 x 43 mm • Waga: 840 g

Od strony sprzętowej jest to lekko zmodyfikowany Radeon R9 285 – zwiększono taktowanie GPU i RAM-u, a dodatkowo tego drugiego może być albo 2 GB, albo 4 GB (u poprzednika – tylko 2 GB). Jeśli chodzi o wydajność, testowany model odpowiada mniej więcej poziomowi GTX-a 960. Do tego jest cichy (przy małym obciążeniu całkiem wyłącza wentylatory) i... o jakieś 100 zł za drogi, by można go było bez wahania polecić zamiast kart z chipem Nvidii. Ale poprzednik kosztuje podobnie. ■ AI



PODSUMOWANIE

+ dobra wydajność • zgodność ze wszystkimi technologiami AMD • dobry i dość cichy system chłodzenia • wersje 2 i 4 GB do wyboru

- dość duże zapotrzebowanie na energię • trochę za droga

OCENA

7+

MSI R7 370 Gaming

Cena: 690 zł | Dostarczył: MSI | pl.msi.com

PARAMETRY • Taktowanie GPU: 975 MHz • Pamięć: 2 GB GDDR5 • Taktowanie pamięci: 5700 MHz • Zużycie energii (maks./min.): 110/19 W • Dodatkowe zasilanie: 1 x 6 pin • Chłodzenie: dwuslotowe • Wymiary: 269 x 141 x 35 mm • Waga: 750 g

Korzenie tego Radeonu sięgają serii 7000, a konkretnie modelu HD 7850 (z 2012 roku). Później układ trafił do R9 270, a obecnie do R7 370, gdzie po raz pierwszy może dostać 4 GB pamięci RAM. W testach mieliśmy jednak model podstawowy, za to z bardzo dobrym, autorskim systemem chłodzenia, żywym przeniesionym z GTX-a 970. Jeśli chodzi o wydajność, R7 370 bije porównywalnego cenowo GTX-a 750 Ti, ale brak mu zgodności z FreeSync (i TrueAudio, które #nikogo). ■ AI



PODSUMOWANIE

+ niezła wydajność • bardzo dobry system chłodzenia • szybsza niż GTX 750 Ti

- ale w FullHD i tak trzeba zmniejszyć detale • brak zgodności z FreeSync i TrueAudio

OCENA

7

Gigabyte GTX 980 Ti G1 Gaming

Cena: 3300 zł | Dostarczył: Gigabyte | www.gigabyte.pl

PARAMETRY • Taktowanie GPU: 1190 MHz (Boost 1291 MHz) • Pamięć: 6 GB GDDR5 • Taktowanie pamięci: 7010 MHz • Zużycie energii (maks./min.): 250/19 W • Dodatkowe zasilanie: 2 x 8 pin • Chłodzenie: dwuslotowe • Wymiary: 295 x 129 x 43 mm • Waga: 1230 g

W ramach przygotowań do premiery nowych kart graficznych AMD Nvidia najpierw zaatakowała absurdalnie drogim Titanem X (za ponad 5000 zł), a teraz poprawiła GTX-em 980 Ti. Bazuje on na tym samym układzie co Titan X, tyle że w chipie nieaktywne są 2 (z 24) klastry SM. Przy założeniu takiego samego taktowania GPU przełoży się to na wydajność niższą maksymalnie o 10%. Do tego zmniejszono również ilość pamięci (do 6 GB) oraz – oczywiście – cenę. W przypadku testowanego tutaj modelu Gigabyte'a wynosi ona około 3300 zł. Co dostajemy za te pieniądze? Przede wszystkim **świetną wydajność połączoną z dużą kulturą pracy**. G1 jest firmowo podkręcony (rdzeń pracuje z bazowym

zegarem 1190 MHz, czyli niemal o 20% wyższym niż w Titanie X), dzięki czemu **okazuje się najszybszą kartą graficzną dostępną obecnie na rynku**. Dzięki rozbudowanemu modułowi chłodzącemu G1 jest przy tym wystarczająco cichy, by był niesłyszalny (przy małym obciążeniu, np. w programach 2D, wentylatory całkiem się wyłączają, o czym zresztą informuje zmiana koloru diod podświetlających logo). Oczywiście nadal mamy do czynienia z kartą pobierającą do 250 W, trzeba jej więc zapewnić odpowiedni przewiew, inaczej wentylatory będą wchodziły na wyższe obroty – ale nie zmienia to faktu, że **pod względem efektywności energetycznej to jedna z najlepszych konstrukcji na rynku**.



Najszybsza karta z jednym GPU.

POWER!

W tabeli prócz wyników GTX-a 980 Ti znajdziesz także te osiągnięte przez najmocniejszą kartę AMD, R9 390X oraz bijącego rekordy popularności (według ankiety Steama ma ją więcej graczy niż wszystkich Radeonów serii 200 i 300 razem wziętych...), a kosztującego o połowę mniej GTX-a 970. Jak widać, jest zauważalnie lepiej, choć nawet w najbardziej wymagających tytułach, jak 3DMark i Metro, różnica wynosi około 60%.

Innymi słowy GTX 970 nadal pozostaje najbardziej opłacalnym zakupem,

ale jeśli marzy ci się granie w rozdzielczościach wyższych niż Full HD przy pełnym poziomie detali, a koszty nie grają roli, GTX 980 Ti jest nie do pobicia. ■ AI

PODSUMOWANIE

■ **najwydajniejsza karta z jednym GPU**
• a jeszcze da się ją podkręcić • ciche chłodzenie (na Pulpicie całkiem bezgłośnie)
• bardzo rozsądne zapotrzebowanie na energię • 6 GB pamięci graficznej • bajerankie podświetlenie LED
• komplet złączy z HDMI 2.0 włącznie (przydatne do 4K)

■ **cena** • do grania w 4K i tak jest jeszcze za wolna...

OCENA
7

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model	Gigabyte GTX 980 Ti G1 Gaming	MSI GTX 970 Gaming	Sapphire R9 390X Tri-X
Rozdzielczość			
Metro: Last Light Redux (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1366 x 768	139	138	133
1920 x 1080	138	134	132
Bardzo wysokie detale			
1366 x 768	124	86	89
1920 x 1080	78	48	52
Grid: Autosport (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1366 x 768	153	152	91
1920 x 1080	146	146	86
Wysokie detale			
1366 x 768	109	109	68
1920 x 1080	109	108	65
Total War: Rome II (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1366 x 768	259	258	230
1920 x 1080	233	225	185
Wysokie detale			
1366 x 768	90	84	82
1920 x 1080	90	66	64

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU

Gigabyte GTX 980 Ti G1 Gaming	
Cloud Gate	26 014
Fire Strike	13 813
Fire Strike Extreme	8063
MSI GTX 970 Gaming	
Cloud Gate	24 123
Fire Strike	10 025
Fire Strike Extreme	5203
Sapphire R9 390X Tri-X	
Cloud Gate	24 229
Fire Strike	10 707
Fire Strike Extreme	5335

Platforma testowa

Procesor: Intel Core i7-3770K, płyta główna: Asus P8X77-V Pro, karty graficzne: Radeon HD 7970 i GeForce GTX 680, pamięć: Corsair Vengeance 2 x 8 GB, 1833 MHz, dyski: SanDisk Extreme II 240 GB i Kingston HyperX Savage 240 GB, obudowa: Cooler Master HAF X, zasilacz: Chieftec BPS-850C, cooler: Zalman CNPS12X

MSI GTX 970 Gaming 4G

Cena: 1550 zł | Dostarczył: MSI | pl.msi.com

PARAMETRY • Taktowanie GPU: 1140 MHz (Boost 1279 MHz) • Pamięć: 4 GB GDDR5 • Taktowanie pamięci: 7010 MHz • Zużycie energii (maks./min.): 145/19 W • Dodatkowe zasilanie: 1 x 8, 1 x 6 pin • Chłodzenie: dwuslotowe • Wymiary: 269 x 141 x 35 mm • Waga: 750 g

GTX-y 970 pozostają najbardziej opłacalnymi kartami graficznymi dla bardziej wymagających graczy. I choć okazało się, że z 4 GB RAM-u z pełną prędkością pracuje tylko 3,5 GB, nie zmienia to faktu, że w grach w Full HD i tak wymiatają. Opisywana wersja ma dwa duże wentylatory i jest w praktyce równie cicha co konkurencja. Można się jednak przełączać między trybem bezgłośnym, standardowym (Gaming) oraz firmowo podkręconym (OC). ■ AI



PODSUMOWANIE

■ **świetny stosunek wydajności do ceny**
• bardzo wysoka kultura pracy • trzy profile do wyboru • spory potencjał na dalsze OC

■ **50 zł droższa niż najtańsze modele GTX 970**

OCENA
8+

Sapphire R9 390X Tri-X

Cena: 2100 zł | Dostarczył: Sapphire | www.sapphiretech.com

PARAMETRY • Taktowanie GPU: 1050 MHz • Pamięć: 8 GB GDDR5 • Taktowanie pamięci: 6000 MHz • Zużycie energii (maks./min.): 375/19 W • Dodatkowe zasilanie: 2 x 8 pin • Chłodzenie: dwuslotowe • Wymiary: 308 x 127 x 43 mm • Waga: 1030 g

Topowy Radeon serii 300 to w rzeczywistości nieco poprawiony model R9 290X. Różnica to dwukrotnie większa ilość pamięci, wyższe taktowanie GPU i RAM-u. Oraz o 1/3 wyższa cena – w sklepach kosztuje o jakieś 200 zł więcej niż zaleca AMD. Jak na wyniki testów – za dużo. Zwłaszcza że Radeony mają spore zapotrzebowanie zarówno na energię, jak i moc obliczeniową procesora (o czym świadczą niemal identyczne osiągi 390X i 390). ■ AI



PODSUMOWANIE

■ **bardzo dobra wydajność** • dobry i dość cichy system chłodzenia
• 8 GB RAM-u

■ **stosunek ceny do możliwości** • duże zapotrzebowanie na energię • wymaga bardzo mocnego procesora

OCENA
6



Asus ZenFone 2

Cena: 1500 zł | Dostarczył: Asus | www.asus.com/pl

PARAMETRY • System: Android 5.0 • Procesor: Intel Atom Quad Core Z3580, 4 x 2,3 GHz • Grafika: PowerVR G6430 • Ekran: IPS, 5,5 cala, 1920 x 1080, multitouch • Pamięć: 4 GB RAM, 64 GB flash + microSDXC (do 64 GB) • Komunikacja: GSM, HSPA+, WCDMA, LTE, Bluetooth 4.0, NFC, Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac • Bateria: 3000 mAh, niewymienna • Inne: GPS, Glonass, czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, kompas, czujnik zbliżeniowy, głośniki, mikrofon, Dual SIM, złącze słuchawkowe, kamerki 5 i 13 Mpix • Wymiary: 77 x 153 x 11 mm • Waga: 170 g

Ten telefon można jednocześnie pokochać i znienawidzić, już od pierwszego wejrzenia. Wygląd? Bardzo ładny! Nieklamana miłość budzi też **świetną wydajnością** – to już kolejny sprzęt na intelowskich bebechach, który zachwyca osiągniętymi typowymi dla smartfonów z najwyższej półki. A Asus ZenFone 2 kosztuje ładnych parę stówek mniej. Brawa! **Podoba mi się również ekran.** Barwy i kąty są w porządku, obsługa jest bezproblemowa niezależnie od warunków, gdyż zakres podświetlania jest bardzo szeroki. Wrażenie robi prędkość ładowania: wystarczy ok. 40 minut, by bateria miała 60% energii, całość zaś to kwestia ok. półtorej godziny. Niby standard w topowych modelach – ale tu mówimy o sprzęcie tańszym o paręset złotych.

System operacyjny to Android 5.0 – czemu nie najnowsza wersja? Trzeba jednak powiedzieć, że system ten w asusowym wydaniu jest nieco bardziej funkcjonalny niż to, co pokazała Motorola przy okazji najnowszego Nexusa. Ogólnie – jest w porządku, da się używać go

z przyjemnością, są też opcje, których u konkurencji mi brakowało, i rozwiązania, które tu po prostu działają tak, jak mają działać (by nie być gołosłownym: choćby opcja restartowania telefonu i pozbawiona bugów podstawowa klawiatura). Aczkolwiek nową wersję systemu przywitałbym z radością.

Nienawidzę tego telefonu ze względu na jego **niedopracowaną funkcjonalność**. W oczy rzuca się regulacja głośności na tylnej ścianie (jak w serii G od LG) – da się do tego przyzwyczaić, wbrew pozorom smartfon w kieszeni przypadkowo nie zmienia ustawień audio. Boli co innego: każde wyciągnięcie sprzętu z kieszeni i jakkolwiek interakcja angażują obydwie ręce. Co za geniusz umieścił przycisk odblokowywania ekranu na środku górnej krawędzi urządzenia?! Jest to o tyle bolesne, że ekran ma 5,5 cala – teoretycznie dałoby się ZenFone'a 2 swobodnie używać jedną ręką. Ale oczywiście się nie da, bo obsługa jest równie niewygodna jak buty wyłożone szyszkami. Brak mi słów, bo z oczywistych względów niecenzuralnych uży-

wać nie mogę. Tylko to jedno rozwiązanie spowodowało, że obniżyłem ocenę. Pamiętajcie o tym, rozważając zakup – bo nie licząc tej kardynalnej wtopy, ZenFone 2 jest świetnym telefonem. ■ C.Wurst

PS: Veto! Przycisk włączenia na górze stosowany jest w iPhone'ach i dla mnie – nawet w telefonie z ekranem 5,5 cala – jest to rozwiązanie bardzo wygodne. I sam dałbym 9. – dop. Al.

TESTY

Czas pracy na baterii



Wydajność

3DMark	20 440(*)
SunSpider	625 ms(**)

(*) Im więcej, tym lepiej. (**) Im mniej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

■ **wydajność telefonów z najwyższej półki** • **wysmienita cena, zważywszy na osiągnięcia** • **responsywny ekran, ładnie oddający barwy** • **smukły kształt, świetny wygląd**

■ **przycisk blokady ekranu na górnej krawędzi telefonu** • **musisz używać obydwu rąk, by odblokować ekran** • **wspominałem już o durnym umiejscowieniu przycisku power?**

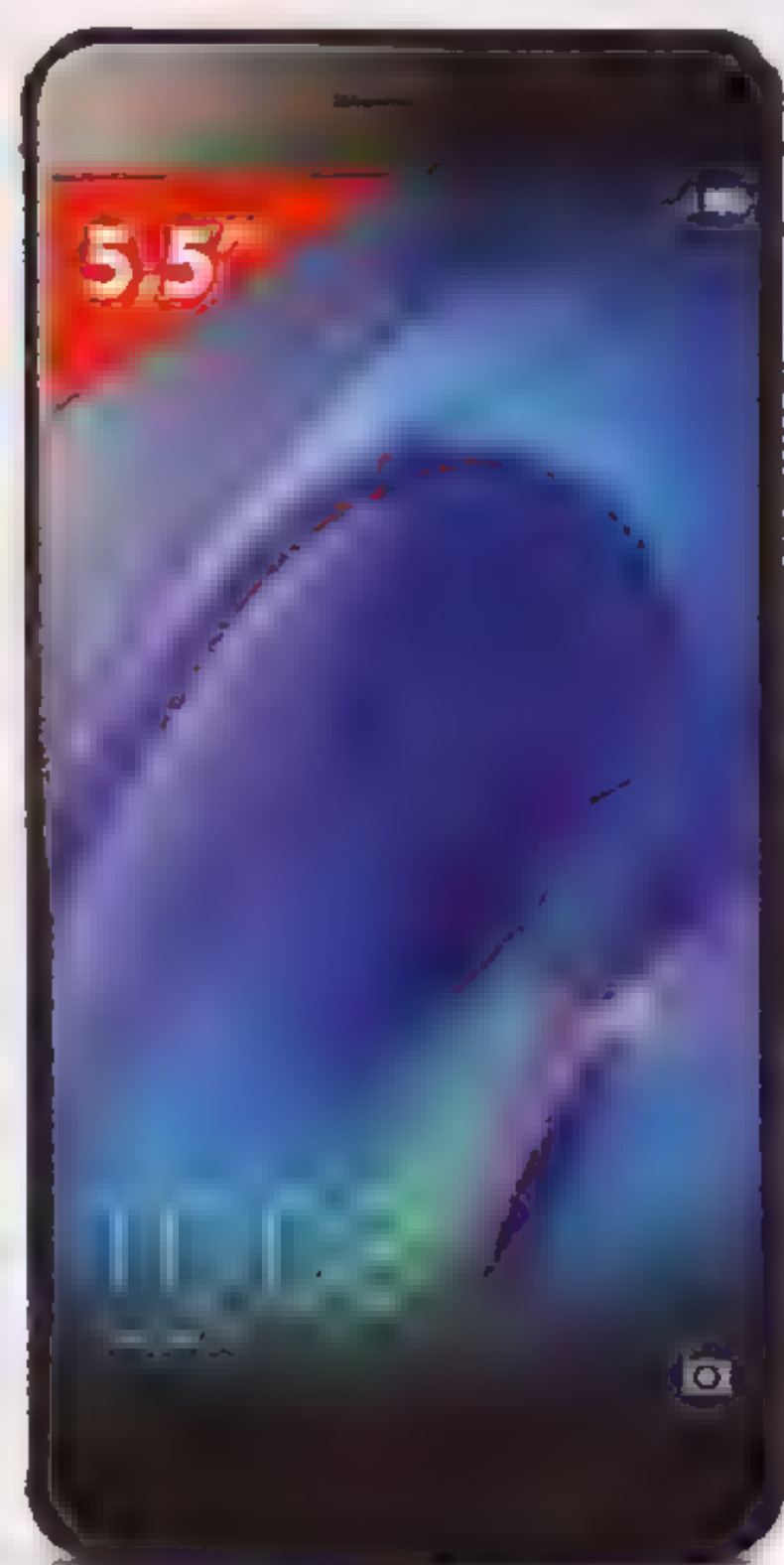
OCENA
8

Huawei Honor 6 Plus

Cena: 1550 zł | Dostarczył: Huawei | www.hihonor.com/pl

PARAMETRY • System: Android 4.4 • Procesor: Kirin 925, 8 x 1,8 GHz • Grafika: Mali-T628 MP6 • Ekran: IPS, 5,5 cala, 1080 x 1920, multitouch • Pamięć: 3 GB RAM, 32 GB flash + microSDXC (do 128 GB) • Komunikacja: GSM, HSPA, WCDMA, Bluetooth 4.0 + EDR, BLE, Wi-Fi 802.11 b/g/n • Bateria: 3600 mAh, niewymienna • Inne: opcjonalna druga karta SIM kosztem karty pamięci, czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, kompas, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 8 i 2 x 8 Mpix • Wymiary: 150 x 76 x 7,5 mm • Waga: 165 g

Na pierwszy rzut oka to bardzo interesujący telefon, entuzjazm jednak nieco opada, gdy zaczniemy go używać. **Mamy tu Androida w wersji 4.4** – trochę bieda, zważywszy, że to nowy i wcale nie tani sprzęt. Co gorsza, Huawei zainstalował na nim swoją nakładkę, która wywraca do góry nogami przyzwyczajenia związane z systemem i sprawia, że **telefon przycina podczas normalnego użytkownika**. Jest to tym dziwniejsze, że Honor 6 Plus to mocny sprzęt: 700 ms w SunSpiderze i 13 tys. w 3D Marku to wysokie wyniki i wszystko powinno być w porządku. Ewidentnie wina niedopracowanego software'u.



Bateria ma aż 3600 mAh pojemności. W codziennym, typowym użytkowniku można go ładować raz na dwa dni. Z tyłu mamy podwójny obiektyw, dzięki czemu aparat zgarnia więcej światła i Honor 6 Plus radzi sobie nawet w ciemnych pomieszczeniach. Z przodu też jest dobrze, bo również tu mamy do dyspozycji 8 Mpix. Niecodziennym rozwiązaniem jest **wspólne gniazdo dla drugiej karty SIM i karty pamięci** – musimy wybrać, co chcemy włożyć. Technologicznie to ciekawy sprzęt z paroma oryginalnymi rozwiązaniami, ale kiepskim softem.

■ J.Lo

PODSUMOWANIE

■ **bardzo estetyczny wygląd** • **świetna bateria** • **bardzo dobrej jakości ekran** • **robi ładne zdjęcia** • **miejsce na drugą kartę SIM...**

■ **...jednakże kosztem karty pamięci** • **Android 4.4** • **nakładka Huawei jest nieintuicyjna i sprawia, że telefon zamula i przycina**

OCENA
7

TESTY

Czas pracy na baterii



Wydajność

3DMark	13 776(*)
SunSpider	700 ms(**)

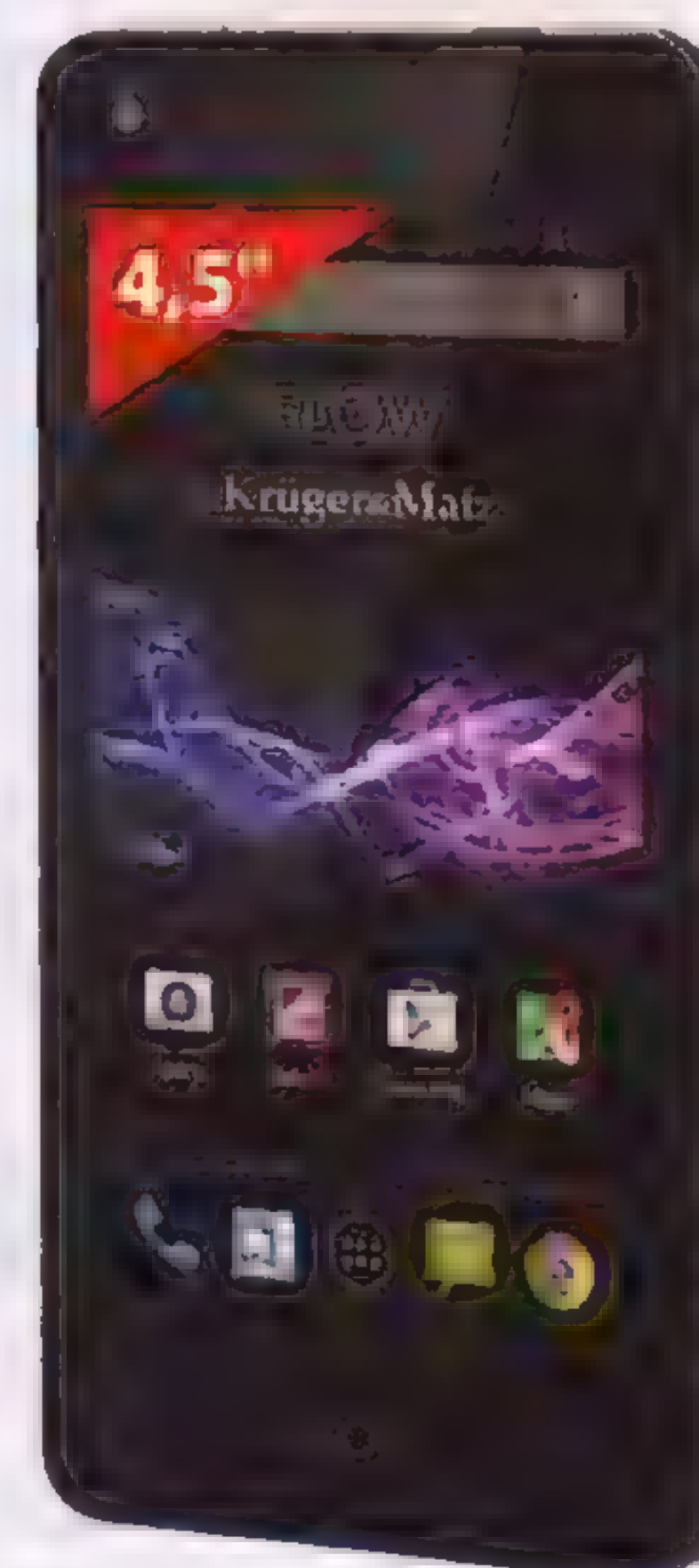
(*) Im więcej, tym lepiej. (**) Im mniej, tym lepiej.

Kruger&Matz Flow

Cena: 470 zł | Dostarczył: Lechpol | www.krugermatz.com/pl

PARAMETRY • System: Android 4.4 • Procesor: Qualcomm Snapdragon 410, 4 x 1,4 GHz • Grafika: Adreno 306 • Ekran: IPS, 4,5 cala, 540 x 960, multitouch • Pamięć: 1 GB RAM, 8 GB flash + microSDHC (do 32 GB) • Komunikacja: GSM, WCDMA, LTE, Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11 b/g/n • Bateria: 1800 mAh, wymienna • Inne: Dual SIM, czujniki jasności, czujnik zbliżeniowy, akcelerometr, kompas, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 5 i 2 Mpix • Wymiary: 137 x 67 x 8 mm • Waga: 125 g

To jeden z najtańszych telefonów z LTE na rynku. Po co w ogóle zaprzętać sobie tym głowę zamiast założyć, że najszybsze transfery są zabawą dla kasiastych? Otóż wielu operatorów oferuje w ramach pakietów danych np. dodatkowe gigabajty dostępne właśnie przez LTE – gra jest więc warta świeczki. Tym bardziej że telefon ma dwa gniazda SIM, dzięki czemu idealnie nadaje się do łapania transferowych okazji. Jak przystało na sprzęt budżetowy, nie ma co spodziewać się oszałamiającej wydajności – ale w sumie źle nie jest, choć w przypadku najbardziej wymagających gier będą przycinki.



Mieszane uczucia mam co do ekranu. Rozdzielczość wystarcza do wszystkich typowych zadań, obsługa jest wygodna z powodu optymalnego rozmiaru. Zagęszczenie pikseli jest jednak stosunkowo niskie i jak się przypatrzymy, widać kanciastość w wyświetlanej grafice. To jednak można przeboleć. Większym problemem są słabe kąty: przechylenie telefonu bardzo szybko (i wcale nie pozytywnie) wpływa na jasność ekranu. Minusem jest też bateria: **dość intensywnie użytkowany telefon rozładowuje się w zastraszającym tempie** i sprzęt trzeba codziennie ładować.

■ T.Turner

TESTY

Czas pracy na baterii



Wydajność

3DMark	4328(*)
SunSpider	1170 ms(**)

(*) Im więcej, tym lepiej. (**) Im mniej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

■ **LTE i Dual SIM czynią ten sprzęt idealnym dla chcących tanio surfować** • **przystępna cena** • **jak na tę cenę – niezła wydajność...**

■ **...wymięka jednak przy grach 3D** • **słabe kąty ekranu** • **niewielkie zagęszczenie pikseli** • **słaba bateria**

OCENA
7+

LG 29UC97

Cena: 2400 zł | Dostarczył: LG | www.lge.pl

PARAMETRY • Przekątna: 29 cali • Rozdzielczość: 2560 x 1080 • Matryca: zakrzywiona, IPS, matowa, podświetlenie LED • Kontrast: 1000:1 • Czas reakcji: 5 ms • Złącza: 2 x HDMI 1.4, DisplayPort 1.2, 2 x Thunderbolt 2, 2 x USB 3.0 (plus wejście), wyjście słuchawkowe • Zużycie energii (max/min.): 28/0,5 W • Inne: wbudowane głośniki 2 x 7 W, możliwość pochylecia ekranu (w zakresie -5° - 15°) • Wymiary: 70 x 23 x 42 cm • Waga: 6,2 kg

Idealny monitor do grania. Przekątna 29 cali, proporcje 21:9 i rozdzielczość 2560 x 1080 zapewniają obecnie najlepszy kompromis między jakością obrazu, immersją, a wymaganiami co do wydajności komputera. Bo choć do pracy lepsza byłaby większa liczba pikseli (wiele modeli 34" ma matryce 3440 x 1440), dzięki czemu widoczny na ekranie obraz będzie ostrzejszy, w przypadku 3D oznacza to niemal dwukrotnie więcej pracy dla karty graficznej. Dla posiadaczy superwypasionych konfiguracji to nie problem, ale warto zdawać sobie sprawę że w takim na przykład Wiedźminie pojedynczy GeForce GTX 970 czy Radeon R9 390 (choć to karty za ponad 1500 zł...) nie wystarczy, by osiągnąć 60 fpsów na najwyższym poziomie detali. A że to natywna rozdzielczość zapewnia najlepszą jakość, 29UC97 ze swoim ultrapanoramicznym FullHD będzie górą.

Zwłaszcza że nie jest to taka zwyczajna ultrapanorama, **wyposażono ją bowiem w zakrzywioną matrycę**. Na

pierwszy rzut oka różnica jest tak mała, że nie powinno to mieć znaczenia. W praktyce jednak obraz na 29UC97 sprawia wrażenie bardziej naturalnego, lepiej też wypełnia całe pole widzenia. Różnicę czuć zresztą nie tylko w grach – jeśli masz kilka otwartych okien (przy ultrapanoramie grzechem byłoby nie mieć), wygięcie sprawia, że równie wygodnie można korzystać z całej powierzchni ekranu, bo zawartość okien w rogach nie ulega zniekształceniu.

Ale 29UC97 **przekonuje do siebie także świetną jakością obrazu**. Do pudełka producent dorzucił certyfikat poświadczający fabryczną kalibrację, a testy w redakcji potwierdziły, że nie jest to tylko chwyt marketingowy. Pod względem odwzorowania kolorów to jeden z najlepszych wyświetlaczy, jakie kiedykolwiek mieliśmy w testach! A jeśli dodać do tego nieistniejące lagi (2 ms na górze ekranu i 8 ms pośrodku – lepsze są tylko modele 144 Hz), LG świetnie sprawdzi się w zasadzie we wszystkim, od FPS-ów po edycję foto-



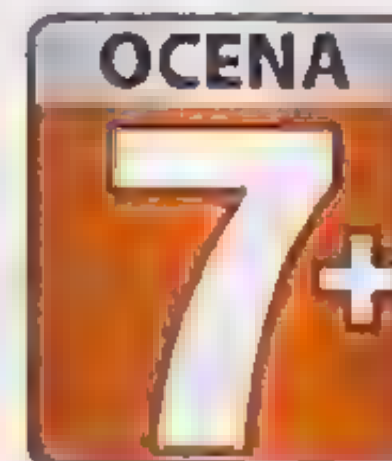
grafii. Złego słowa nie da się także powiedzieć o dodatkach. Dwa złącza HDMI i jeden DisplayPort w zupełności wystarczają. Do kompletu brakuje DVI, ale to już martwy standard. Podobnie ma się sprawa z brakiem regulacji wysokości – niby brakuje, ale ta standardowa była dla mnie idealna, a ekran da się pochylać. W zamian mamy wbudowany dwuportowy hub USB 3.0 i zadziwiająco dobre głośniki. Dobrych słuchawek nie zastąpią, ale do mniej wymagających zadań wystarczą – w OSD można nawet podbić basy czy zwiększyć przestrzenność.

W praktyce jedyny problem to cena, o 1000 zł wyższa niż modeli z płaskimi ekranami – i tylko dlatego LG nie dostał 9. Poza tym – ideał. ■ AI

PODSUMOWANIE

■ świetna jakość obrazu • bardzo krótki czas reakcji • proporcje 21:9 • bogata lista złączy • hub USB • niskie zużycie energii • optymalna rozdzielczość do grania

■ cena! • na upartego – brak DVI • na upartego – brak regulacji wysokości



Snab HS-ANC41M

Cena: 200 zł | Dostarczył: Snab | www.snab.audio

PARAMETRY • Przenoszone częstotliwości: 30 Hz – 22 kHz • Przetworniki: 40 mm, neodymowe • Długość kabla: 1,5 m • Sposób podłączenia: kabel mini-jack • Wbudowany mikrofon: tak • Inne: mikrofon z przyciskiem multimedialnym, przejściówki z mini-jack na 2 x mini-jack, na dużego jacka (6,3 mm) oraz samolotowa, baterie, twardy pokrowiec • Waga: 400 g

Słuchawki wyróżniają się przede wszystkim systemem ANC, czyli **aktywnego niwelowania odgłosów otoczenia**, a także ceną – podobne modele innych producentów wyceniane są na przynajmniej 400 złotych. Snaby kosztują połowę tego, a mimo to bardzo dobrze radzą sobie ze zgiełkiem generowanym przez zatłoczone ulice miasta. Odgłos poruszających się pojazdów jest znacząco przytłumiony, dzięki czemu użytkownik wyraźnie słyszy muzykę, nie tracąc kontaktu z otoczeniem. **Wadą rozwiązania jest jednak podbicie wszystkich pasm akustycznych**, co skutkuje mniej naturalnym brzmieniem utworów w warunkach domowych.

Konstrukcyjnie słuchawki są jednym z najwygodniejszych modeli w swoim przedziale cenowym. Wielogodzinne



użytkowanie nie przysparzało dyskomfortu w okolicach małżowiny usznej. Czas pracy ANC na baterii (120 h) jest zgodny ze wskazaniami producenta – i absurdalnie długi. Co ważne, nawet gdy baterie się wyczerpią, nadal można Snabów używać, choć pogarsza się wtedy charakterystyka dźwięku. Plusem jest wbudowany niezły mikrofon, ułatwiający korzystanie ze słuchawek w połączeniu ze smartfonem.

Jeśli często słuchasz muzyki w podróży, **HS-ANC41M są warte polecenia, choć do ideału brakuje**, by lepiej grały w cichym otoczeniu. ■ Paczanga

PODSUMOWANIE

■ wygodna • technologia ANC • czas pracy na baterii • działają również z wyłączonym ANC • jak na sprzęt z ANC – cena

■ podbite pasma akustyczne • przytłumiony dźwięk bez ANC



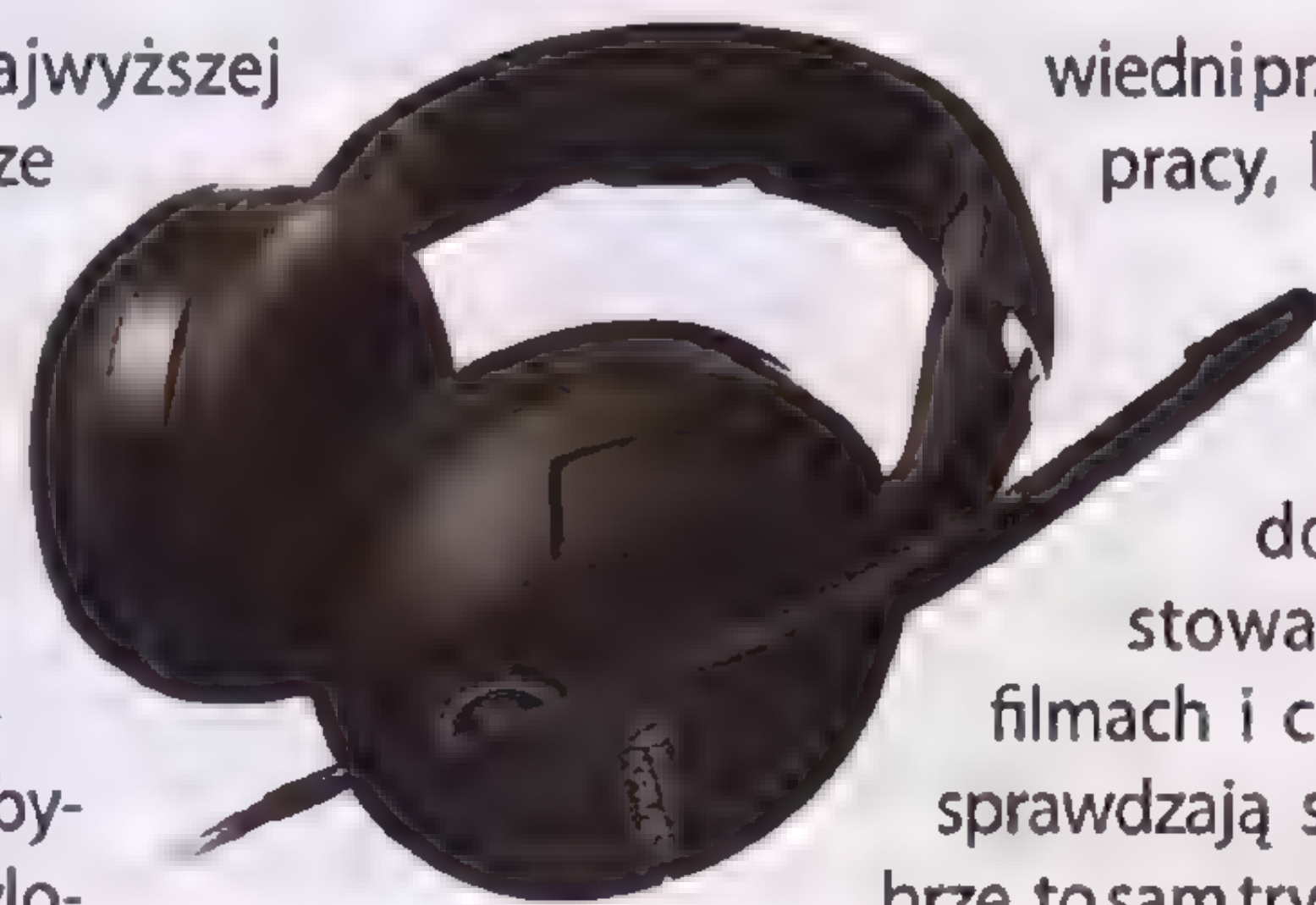
Roccat Kave XTD 5.1 Analogue

Cena: 630 zł | Dostarczył: Roccat | www.roccat.org

PARAMETRY • Przenoszone częstotliwości: 20 Hz – 20 kHz • Przetworniki: 2 x 40 mm oraz 1 x 30 mm na każdą ze stron • Długość kabla: 3 m • Sposób podłączenia: kabel 4 x mini-jack + USB • Wbudowany mikrofon: tak, odpinany • Inne: na kablu regulacja głośności (cztery pokrętki), przełącznik trybu pracy i wyłącznik mikrofonu • Waga: 335 g

To sprzęt z najwyższej półki – i to nie tylko ze względu na cenę. Słuchawki oferują dźwięk przestrzenny, który powstaje dzięki zestawowi sześciu przetworników rozłożonych w obydwu muszlach i nachylnych względem siebie pod niewielkim kątem. **Słuchawki podłączamy czterema wtyczkami mini-jack**, warto więc upewnić się przed zakupem, czy macie odpowiednie gniazda – do laptopa nie ma sensu ich kupować. **W grach sprawdzają się wysmienicie**: osobne dla niskich tonów przetworniki robią niesamowitą robotę, lokalizowanie przeciwnika po dźwięku w tytułach sieciowych nie nastrocza najmniejszych trudności.

Jeśli chcecie posłuchać muzyki, to trzeba pobawić się czterema pokrętkami na pilocie i odpowiednio dobrać poziom basów – w muzyce standardowo potrafią dominować. Dźwięk przestrzenny przydaje się także w filmach – Roccat wyposażył słuchawki w odpo-



wiedni przełącznik trybu pracy, który pozwala wybierać między graniem a kinem domowym. Testowałem na paru filmach i choć słuchawki sprawdzają się bardzo dobrze, to sam tryb filmowy zbyt wiele nie zmienia i jest raczej ozdobnikiem. Pozostaje jeszcze kwestia ceny. Czy wydałbym ponad 600 zł? Na pewno wybrałbym te słuchawki zamiast podobnie kosztującej elitarniej wersji Syberii nawet pomimo faktu, że nie są tak wygodne jak zestaw od Steel-Series. Analogowa odmiana Kave XTD dotrzymuje kroku poprzednikowi i jest świetnym zestawem słuchawkowym, ale czy sięgnąć tak głęboko do portfela, to już sami wiecie najlepiej. ■ J.Lo

PODSUMOWANIE

■ świetny dźwięk • zestaw sześciu przetworników • całkiem dobrze leżą na głowie • rozbudowany pilot • odpinany mikrofon • nieźle wyglądają

■ w praktyce tryb filmowy niewiele zmienia • cena





INNA rzeczywistość

■ Patrzy wirtualnie: AI

Google, Facebook, Microsoft, Samsung, Valve, ostatnio nawet Apple. Do rzeczywistości wirtualnych lub rozszerzonych zabrały się wielkie firmy elektroniczno-software'owe, a także pasjonaci zbierający fundusze na Kickstarterze. Ba, mając smartfona, zabawę z VR można zacząć już za kilkanaście złotych. Czy tym razem się uda?

Pierwszy działający prototyp hełmu do rzeczywistości wirtualnej stworzono niemal pół wieku temu, w 1968 roku w MIT. Był tak duży i ciężki, że musiał być na stałe przyczepiony do sufitu specjalnym ramieniem. Został nawet ochrzczony „Mieczem Damoklesa”, bo stabilność tej konstrukcji nie napawała szczególnie optymizmem. Nie był to też sprzęt przeznaczony dla zwykłych użytkowników, powstawał w labora-

torium na co dzień zajmującym się badaniami na rzecz wojska. Za takowy można uznać dopiero arcade'owy system Sega VR-1 z 1994 roku oraz rok późniejszego Virtual Boya. Rewolucję związaną z upowszechnieniem się wirtualnej lub rozszerzonej rzeczywistości zapowiadano jednak w przeciągu ostatniego półwiecza już kilkakrotnie (i nic z tego nie wychodziło), czemu tym razem miałoby być inaczej?

POLACY NIE GORSI I CMOAR MAJĄ

Dzięki Kickstarterowi w tym roku pojawi się Cmoar, polski zestaw do VR. Na pierwszy rzut oka jest podobny do Gear VR Samsunga, a pierwotnie za wyświetlanie obrazu i obliczenia odpowiadać miał w nim smartfon. O ile jednak konkurencja wymaga konkretnych modeli telefonów, Cmoar jest zgodny z niemal wszystkim. Do tego kosztuje o połowę mniej, ma własny zestaw wysokiej jakości sensorów, pole widzenia 105 stopni, może pracować w trybie 2D, 3D i VR, a w przedsprzedaży pojawiły się nawet dedykowane ekrany (o rozdzielczości 1920 x 1080 lub 2560 x 1440, odpowiednio za 100 lub 150 dolarów), co pozwoli całkiem uwolnić się od smartfonów i wykorzystać moc drzemiącą w pececie. Sprzedaż Cmoar ma się rozpocząć jesienią tego roku.

www.cmoar.pl



Google Glass, czyli rozszerzona rzeczywistość w wydaniu Google'a. Już wycofana ze sprzedaży.

Garaż i taśma klejąca

Najważniejsza różnica to postępy w dziedzinie wyświetlaczy i sensorów. Smartfonowa rewolucja sprawiła, że pojawiły się niewielkie ekrany o wysokiej rozdzielczości, a miniaturowe, bardzo czułe żyroskopy i akcelerometry kosztują grosze. Swoje dołożył także stały wzrost mocy obliczeniowej komputerów. To wszystko sprawiło, że osiemnastoletni Palmer Luckey w garażu swoich rodziców mógł złożyć własne gogle VR. Szósta ich generacja została nazwana Rift i ruszyła na podbój Kickstartera. Jeden z prototypów trafił w ręce Johna Carmacka z id Software i okazał się tak dobry, że po wprowadzeniu drob-

nych modyfikacji pokazano go na E3 w 2012 roku. Entuzjazm udzielał się coraz większej liczbie ludzi, czego efektem było 2,4 miliona dolarów zebranych od darczyńców – 974% tego, co chciał Luckey, który w międzyczasie porzucił studia, by zająć się wyłącznie rzeczywistością wirtualną. Po porzuceniu id Software w 2013 roku dołączył do niego John Carmack, a w marcu 2014 roku firmę kupił za 2 miliardy dolarów Facebook. Pozostała ona jednak niezależna i nadal zajmuje się udoskonalaniem gogli, których pierwsza wersja przeznaczona dla zwykłych graczy ma trafić do sprzedaży na początku przyszłego roku.

Epson Moverio BT-200

Cena: 2990 zł | Dostarczył: Epson | www.epson.pl

PARAMETRY • Procesor: TI OMAP 4460, 2 x 1,2 GHz • Pamięć: 1 GB RAM, 8 GB flash + microSDHC (do 32 GB) • Ekran: 2 x 960 x 540 • System: Android 4.0 • Komunikacja: Wi-Fi b/g/n, Bluetooth 3.0, micro-USB OTG • Sensory: GPS, kompas, żyroskop, akcelerometr, mikrofon, kamera (VGA), touchpad • Bateria: 2720 mAh (6 godzin działania) • Wymiary: 170 x 185 x 32 mm (okulary), 120 x 55 x 19 mm (kontroler) • Waga: 88 g (okulary), 124 g (kontroler)

W testach mieliśmy jedno z pierwszych na rynku okularów do rzeczywistości rozszerzonej – Moverio BT-200. W przeciwieństwie do Google Glassów, w których ekran umieszczony jest poza głównym polem widzenia prawego oka, tutaj wyświetlacze są dwa, do tego umieszczone centralnie. Wyłączone stają się niemal całkowicie przezroczyste, dzięki czemu można nanosić obraz na rzeczywiste obiekty. Wśród dostępnych aplikacji są symulacja opadów śniegu czy przeglądarka do zdjęć 3D, ale nie chodzi jedynie o zabawę. Podczas treningu na bieżni Moverio może przecież wyświetlać obraz z innego miejsca, w warsztacie pokazywać krok po kroku, jak wykonywać czynności niezbędne w trakcie naprawy roweru czy samochodu, a w sytuacji zagrożenia życia pozwolić lekarzowi na zdalne poinstruowanie gapiów, jak pomóc ranym przed przyjazdem karetki.

BT-200 mają wbudowaną kamerkę, mikrofon, żyroskop i akcelerometr, a także osobny kontroler, w którym zdublowano część sensorów, a do tego dodano jeszcze GPS i gniazdo dla słuchawek. On sam wygląda jak smartfon, zawiera zresztą bardzo podobne wnętrze, tyle że zamiast ekranu ma gładzik. Takie rozdzielenie pozwoliło utrzymać dość małą wagę samych okularów (88 g), choć do ideału brakuje mniej pancernego wyglądu – i pozbycia się kabli.

Okulary Epsona pracują pod kontrolą Androida, ale na razie takich programów, w każdym razie dostępnych publicznie, jest niewiele. **Niezbędna jest zresztą także rozdzielczość wyświetlaczy (960 x 540 przy 60 Hz)** oraz ich wielkość odpowiadająca telewizorowi o przekątnej 80 cali oglądanemu z 5 metrów. To



▶ Dzięki dwóm ekranom Moverio może nanosić obraz 3D na rzeczywisty. Za obliczenia odpowiada komputer z touchpadem zamiast ekranu.

wprawdzie aż osiem razy lepiej niż w Google Glass, ale ciągle siedmiokrotnie mniej niż pole trójwymiarowego widzenia człowieka, które wynosi 140 stopni – tutaj mamy 23 stopnie.

Ostatnia sprawa to cena. Google Glassy dwa lata temu kosztowały 1500 dolarów. Moverio dwa lata później wyceniono na 699 dolarów. To nadal bardzo dużo, zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę obecną przydatność dla użytkownika prywatnego, ale jeśli takie tempo zostanie utrzymane, za 4 lata

nowsze wersje takich urządzeń będą kosztowały jakieś 700 zł. Teraz z ocenianiem sprzętu się wstrzymamy – jest to jak na razie raczej ciekawostka.

PODSUMOWANIE

■ znacznie tańsze niż Google Glass

• dużo większe wyświetlacze niż w Google Glass • pozwalają nanosić obraz na rzeczywiste obiekty • bateria wytrzyma 6 godzin

■ ale nadal drogie • ale nadal znacznie mniejsze niż pole widzenia człowieka (do tego mają małą rozdzielczość) • ale nadal korzystających z tego programów jest bardzo mało



▶ Oculus wykorzystuje ekrany Samsunga, a Samsung w Gear VR, przystawce do swoich smartfonów.

Valve rusza do boju

Prototyp Oculus został również pokazany Valve, ale aż do początków tego roku niewiele z tego wynikało. Chodziły wprawdzie słuchy, że firma pracuje nad własnymi goglami i ma pokój do prób w ruchu, ale efekty tego zostały pokazane szerszej publiczności dopiero na początku marca 2015 roku – przez HTC, który będzie odpowiadał za produkcję Vive (jak została nazwana finalna wersja gogli). **Do sprzedaży gotowe zestawy mają trafić jeszcze przed świętami.** Co ciekawe, razem z goglami Valve opracowało także specjalne kontrolery (trzymane po jednym w każdej dłoni) oraz stacje bazowe, które po rozłoże-

niu w przeciwnych kątach pokoju pozwalają na dokładne śledzenie ruchów w kwadracie o boku o długości do 4,5 metra – Oculus Rift nawet w najnowszej wersji potrafi śledzić ruchy głowy jedynie człowieka znajdującego się mniej więcej w jednym miejscu (czytaj: przede wszystkim siedzącego).

VR Open Source

Oculus VR oraz HTC Vive mają jednak jedną podstawową wadę – są przynajmniej częściowo zamknięte. O ile każdy chętny może sobie kupić takie gogle i za darmo tworzyć programy lub gry z nich korzystające, kompatybilnego z nimi sprzętu wyprodu-



▶ Wygodna manipulacja obiektami w VR to spore wyzwanie. Jeden ze sposobów to przystawka Leap Motion, widoczna na helmie.

GLASSHOLES, CZYLI A R A PRYWATNOŚĆ

Wyposażenie Google Glass w kamerkę, mikrofon i dostęp do internetu sprawiło, że ich użytkownicy nie wszędzie byli mile widziani – ba, w USA pojawiły się wręcz w niektórych miejscach stosowne znaki zakazu. Nic w tym dziwnego, nikt nie lubi być potajemnie nagrywany. Nie tylko to było problemem – szybko pojawiły się programy, które podawały informacje o przechodniach, wyszukując je w portalach społecznościowych na podstawie zdjęć. Zresztą i bez tego rozmowa z Glassholikiem nie należała do najprzyjemniejszych, bo nigdy nie miało się pewności, czy akurat słucha i patrzy na ciebie, czy może czyta sobie wiadomości z Fejsunia i myślami jest zupełnie gdzie indziej. Stąd też użytkowników okularów Google'a szybko zaczęto przezywać Glassholes, zbitką słów „glass” i „asshole”, czyli „dupek”.



kować się już nie da. Oculus wprowadził jako otwartą platformę i dokładne schematy wersji DK1 są bez problemu dostępne, nowszymi firmą już się tak chętnie nie dzieli. Nie trzeba chyba dodawać, że **Oculus VR nie jest kompatybilny ze SteamVR i Vive.**

By nie dopuścić do sytuacji, w której twórcy gier będą musieli optymalizować swoje tytuły pod kilka standardów, powstał projekt Open-Source Virtual Reality, czyli w skrócie OSVR. Pierwsze działające gogle na nim oparte pokazał Razer, ale w tym przypadku teoretycznie każdy może zrobić własne. Lista firm, które przystąpiły do tego projektu, liczy już 133 pozycje, wśród których jest zresztą zarówno Valve (jako twórcy oprogramowania OpenVR), jak i Oculus (jako twórcy urządzenia!), a także firmy stojące za silnikami Unreal Engine 4, Unity 3D czy Unigine. I choć gogle Razera pod względem specyfikacji sprzętowej nie powalają, modułowe konstrukcje tak urządzenia, jak i oprogramowania sprawiają, że w przyszłości, opierając się na OSVR, będzie można tworzyć gry, które bez problemu pójdą na sprzęcie dowolnego producenta.

Rzeczywistość konsolowa

Te wszystkie gadżety przeznaczone są przede wszystkim do pecetów, a co z konsolami? Jeśli jesteś fanem Xboxa, to masz pecha, bo Microsoft jak dotąd ujawnił jedynie HoloLens (nie licząc pada od Xboxa, który będzie standardowym kontrolerem w Oculusie podłączonym do PC), ale to osobne urządzenie, a nie przystawka do konsoli. Lepiej mają fani PlaySta-



▶ Choć Google Glass nie przyjęły się wśród normalnych użytkowników, są wykorzystywane na przykład w służbie zdrowia.



▶ Opcja zaglądania sobie pod pachy wymaga dodatkowych czujników, najczęściej (czyli w Oculus Rift i Projekcie Morfeusz) są to zewnętrzne kamery.

Kartonowa kontrrewolucja

Ale można też pójść inną drogą, jak Samsung lub Google, które postanowiły użyć smartfonów. Takie podejście pozwala – przynajmniej teoretycznie – znacznie obniżyć cenę gogli, które w wersji minimum składają się z odpowiednio złożonego kawałka kartonu, dwóch soczewek, gąbki i gumowej taśmy. Tego typu zestawy kosztu-

tę Samsunga z Galaxy S6 Edge i dedykowanymi goglami, bo taki zestaw wcale tańszy nie będzie). A do oglądania specjalnie przygotowanych filmów, panoram, prostszych programów interaktywnych – wystarczy.

VR vs. AR

Ale rzeczywistość wirtualna to nie koniec – jest jeszcze rozszerzona, czyli

patrzy człowiek. W cywilnych zastosowaniach wygląda to niestety gorzej: montowane w niektórych samochodach HUD-y ograniczają się zazwyczaj do podawania danych o prędkości, jej limitach i wskazówek z systemu nawigacji. Ale przy ich wielkości trudno osiągnąć więcej.

Podobny problem trapił także pierwsze w miarę dostępne okulary do AR, Google Glass. Nieduży wyświetlacz w połączeniu z niewielką mocą obliczeniową nie pozwalał na pełną integrację obrazu komputerowego z rzeczywistym. A jeśli dodać do tego kosmiczną cenę... cóż, Google sam przyznał się do porażki, wycofując Glassy ze sklepu i rozpoczynając od zera prace nad następcą. Lepiej pod tym względem wypadają okulary Epsona, które mieliśmy przez kilkanaście dni w testach (o czym więcej w ramce), ale to nadal sprzęt zbyt rzucający się w oczy – a przy tym nadal mocno ograniczony.

Wymagania sprzętowe sprawiają, że gry VR będą domeną przede wszystkim pecetów.

tion, bo Sony pokazuje Project Morpheus niewiele krócej niż Oculus VR swojego Rifta. Według ujawnionej specyfikacji gogle te mają być wyposażone w ekran o rozdzielczości 1920 x 1080 (po 960 x 1080 na oko), wyświetlający obraz z częstotliwością 120 Hz. Oznacza to jednak niemal identyczne zapotrzebowanie na moc obliczeniową co w przypadku Oculus – a przecież PS4 ma przynajmniej kilkukrotnie niższą wydajność niż zalecany pecet. Nieco pomóc może dodatkowe pudełeczko kryjące chipy pomagające konsoli w obliczeniach, ale nie ma co liczyć, że dzięki temu kilkakrotnie wzrośnie wydajność PS4. Chyba że takie pudełko będzie kryło PS5, wtedy jednak cały zestaw będzie kosztował fortunę. Ale że ceny jeszcze nie zdradzono, to kto wie...

ją kilkadziesiąt złotych (o jednym z tańszych, SmartBoksie 3D, piszemy w ramce na stronie obok), a pozwalają na własne oczy przekonać się, o co w tym całym VR chodzi. Nie jest to rzecz jasna poziom oferowany przez Oculus, smartfony są na to o wiele za wolne, ale za to nie trzeba wydawać fortuny. (Chyba że skusisz się na ofer-

w skrócie AR (od Augmented Reality). Tak nazywane są systemy, które potrafią nanosić dodatkowe informacje na obraz rzeczywisty. Za ich pierwowzór można uznać wyświetlacze HUD, stosowane przez wojsko w myśliwcach. Kolejnym etapem były specjalne hełmy, co pozwala na wyświetlanie informacji w dowolnym miejscu, na które

RZECZYWISTOŚCI STACJONARNE

	Oculus Rift	Valve/HTC Vive	Razer OSVR	Morfeusz
Typ	VR	VR	VR	VR
Platformy	PC	PC	PC	PlayStation 4
Rozdzielczość	2160 x 1200	1080 x 1200 x 2	1920 x 1080	1920 x 1080
Odświeżanie	90 Hz	90 Hz	60 Hz	120 Hz
Pole widzenia	110 stopni	110 stopni	100 stopni	100 stopni
Odwzorowanie ruchu	ruch głowy siedzącego człowieka	ruch głowy w kwadracie o boku 4,5 m	w zależności od użytych modułów	ruch głowy siedzącego człowieka

SmartBox 3D

Cena: 30 zł | Dostarczył: SmartBox3D | www.smartbox.com

PARAMETRY • Wymagania sprzętowe: dowolny smartfon o wymiarach mniejszych niż 148 x 75 mm (ze względu na dostępność programów zalecany z systemem Android) • Komunikacja: magnes neodymowy współpracujący z (niektórymi) telefonami z Androidem • Wymiary: 155 x 135 x 95 mm • Waga: 83 g

Pierwszą wersję kartonowych gogli do wirtualnej rzeczywistości pokazał Google rok temu, podczas konferencji Google I/O. Polski SmartBox 3D to ulepszona wersja Cardboarda: jest wykonana z grubszego, pokrytego lakierem materiału, ma nieco lepsze soczewki i pewniej działający system mocowania smartfona, który przyjmie dowolne urządzenie o wymiarach mniejszych niż 148 x 75 mm, co przekłada się na przekątną ekranu ok. 5 cali lub mniejszą.

Ale sam sprzęt to nie wszystko, potrzebne są jeszcze programy. Jeśli masz telefon z Androidem, w sklepie z aplikacjami Google Play dostępna jest specjalna kategoria: bit.ly/1zQq4yQ. Warto też, używając oficjalnej aplikacji, obejrzeć filmy na YouTube, z bit.ly/1FYmNhd na czele (bez gogli zresztą też).

A efekt? Zależy od konkretnego smartfona, bo to jego wyświetlacz decyduje, czy zaatakują nas olbrzymie piksele.

➤ Niech was nie odstrasza wykonanie z kartonu – ważne, że dobrze działa i jest tanie.



W praktyce 720p wystarczy, by było nieźle, a 1080p sprawia, że piksele są niewidoczne. To zasługa soczewek i małego pola widzenia. Oczywiście takie VR to gadżet, ale 30 złotych to dobra cena, by samemu przekonać się, czy ma sens przy prostych grach, filmach i zdjęciach. Do poważniejszych pecet będzie jednak niezbędny.

PODSUMOWANIE

■ cena • dobra jakość wykonania • dobra jakość soczewek • zgodny z Google Cardboard • zadziała z dowolnym smartfonem o wymiarach mniejszych niż 148 x 75 mm • ma magnes współpracujący z (niektórymi) telefonami z Androidem

■ na upartego można się przyczepić, że to tylko gadżet – ale w końcu to jedynie 30 złotych

O CO CHODZI Z TYMI MDŁOŚCIAMI?

Największym problemem w przypadku VR jest stworzenie odpowiedniej iluzji rzeczywistości, by nabrał się na nią mózg. I nie chodzi jedynie o wystarczająco dużą liczbę pikseli, by te nie były widoczne – to akurat jest wada głównie estetyczna, a że pokazano już wyświetlacze 4K, niedługo (wg AMD przy 16K) zniknie. Gorzej wygląda sprawa z płynnością ruchu i odświeżaniem. Obecnie przyjmuje się, że dla VR minimum to 90 fps-ów, choć przydałoby się 120. Do tego idealnie by było, gdyby całkowite opóźnienie, od poruszenia głowy do zmiany obrazu, było krótsze niż czas generowania klatki. Na razie wynosi ono około 20 ms – czyli jest dwukrotnie dłuższe. By to zminimalizować, Oculus Rift potrafi w pewnym zakresie sam przesunąć obraz, bez udziału komputera, co zmniejsza ryzyko wystąpienia mdłości przy niezmiennych (i tak zresztą bardzo wysokich) wymaganiach sprzętowych. Niestety, w okularach smartfonowych za wszystko odpowiada telefon, stąd też dużo większe problemy z mdłościami, nawet jeśli sama grafika jest na tyle prosta, że udaje się uzyskać stałą liczbę klatek.

Trudno jednak by było inaczej, skoro **dobrze zrobione AR wymaga większej mocy obliczeniowej niż VR**. Sprzęt mobilny jest znacznie słabszy od stacjonarnych pecetów, a tutaj trzeba przecież jeszcze przeprowadzić analizę obrazu 3D i w czasie rzeczywistym nanosić na niego dodatkowe informacje. Teoretycznie potrafią to wprowadzić HoloLens Microsoftu, które na filmikach prezentują się niezmiennie, ale ich cena pozostaje nieznana (pogłoski mówią o co najmniej 1000 dolarów), a i tak testujący prototypy narzekają na dość ograniczone pole widzenia, które psuje (gdyby nie to – idealny) efekt.

AR to przyszłość?

To sprawia, że o ile VR faktycznie może w przeciągu paru najbliższych lat zyskać na popularności, o tyle na funkcjonalne AR trzeba jeszcze poczekać. I jak pokazali Glassholes, wcale nie jest pewne, że warto, bo takie rozwiązania nie wszędzie przyjmowane są z entuzjazmem... Biorąc jednak pod uwagę fakt, że sprzęt mobilny jest pod względem wydajności jakieś 10 lat w tyle za stacjonarnym, jeszcze sporo wody w Wiśle upłynie, zanim AR stanie się czymś więcej niż częścią systemów uzbrojenia. A póki co – niech żyją VR i #PCMasterRace.

[GDA]

ILE KOSZTUJE VR DO GIER?



Oficjalnej ceny Oculus na razie nie zdradzono, choć obecna wersja dla developerów kosztuje 350 dolarów, a finalna nie powinna być droższa. To w przeliczeniu ok. 1300 złotych, do których trzeba jednak dodać podatki – a wtedy robi się prawie 1600 zł. Sporo jak na sprzęt, który pełnię możliwości pokaże tylko w symulatorach. Złazszcza że to jeszcze nie koniec wydatków. Ostatnio podano bowiem również zalecaną konfigurację peceta – nowy o takich parametrach kosztuje przynajmniej 4 tysiące złotych! Że przesadzają?

Oculus, by zminimalizować ryzyko wystąpienia mdłości, wyświetlać będzie obraz o rozdzielczości 2160 x 1200 punktów (po 1080 x 1200 na oko) z częstotliwością 90 Hz. Pozostaje mieć nadzieję, że do momentu premiery (na początku 2016) pecety, a zwłaszcza karty graficzne, mocno stanowią, a złotówka się umocni.

PECET DO OCULUSA

• GPU: GeForce GTX 970/Radeon R9 290
• CPU: Intel Core i5-4590
• RAM: 8 GB
• Inne: HDMI 1.3, 2 x USB 3.0, Windows 7 SP1 lub nowszy
www.oculus.com

RZECZYWISTOŚCI MOBILNE

	Google Glass	Epson Moverio	Microsoft HoloLens	Google Cardboard VR	Samsung GearVR
Typ	AR	AR	AR	VR	VR
Platformy	Android	Android	Windows	Android	Android
Rozdzielczość	640 x 360	960 x 540 x 2	1080 x 1200 x 2	2560 x 1440	2560 x 1440
Odświeżanie	60 Hz	60 Hz	brak danych	60 Hz	60 Hz
Pole widzenia	14 stopni	20 stopni	brak danych	90 stopni	96 stopni
Odwzorowanie ruchu	ruch głowy	ruch głowy	ruch głowy	ruch głowy	ruch głowy

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: CD-ACTION, SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

Jak co miesiąc – troszkę refleksji na różne tematy, trochę reakcji na inne listy, nieco głupot(y) na deser. Życzę miłej lektury i udanych wakacji, czyli bez „nuuuudzi mi się, poradź, Smuggler, co mam robiiiić, bo mi się grać nie chce”. Chociaż, rzecz jasna, o listy do AR pisane w czasie wakacji się nie obrażę.

PO CO KUPOWAĆ?

✉ Od zamierzchłych lat, kiedy to na świecie dominowały dinozaury, klóćę się z moim kolegą (kilka lat starszym) na temat platformy do grania i kupowania gier. Otóż należy on do jakże popularnej dziś grupy „PC masterrace”, więc uważa, że kupowanie konsol jest największą głupotą, jaką można sobie wyobrazić. Na tę opinię zapewne wpłynął drugi temat kłótni, czyli kupowanie, a dokładniej powody do niekupowania gier. Otóż, według niego, nie warto kupować gier – bo przecież: „jeżeli jest w internecie za darmo, to po cholerę kupować za pieniądze, ty parowo?”.

Skoro mogę ukraść chleb, to po co mam go kupować, kabanosie? :)

MJ: Bo współtworząc kulturę złodziejską, w końcu ty też zostaniesz ze swojej pracy okradziony?

To też – według niego – powód, dlaczego nie warto kupować konsol. Ponieważ na internecie są emulatory (za darmo! 1!!1!!1!!), dzięki którym zagra się w genialne gry (uwaga – ten fragment przeczytać stopniowo coraz głośniejszym głosem prezentera) „BEZ PŁACENIA W FULL HD NA KOMPUTERZE ZA DARMO JA PIERNICZEEEE!” i w ogóle. Dla mnie kupowanie gier to przyjemność oraz wyrażanie uczucia dla twórców, gdyż kupienie gry to uświadomienie wspomnianym ludziom, iż ich tytuł jest na tyle dobry/został na tyle dobrze zareklamowany (ta opcja jest dostępna tylko w dniu premiery), że postanowiłem wydać na niego własne, ciężko zarobione pieniądze. Kiedy ściągą się grę, to nie ma

się ochoty w nią grać – a czemu? Bo się za nią nie zapłaciło, więc nie zależy nam na jej przejsciu.

Hubert Kasprzowicz

Zapewne dałoby się załatwić, by dostarczyć mnie na szczyt Mount Everestu np. helikopterem, żebym mógł na chwilę wyskoczyć z kabiny, postawić stopę i móc się chwalić „ha, zdobyłem najwyższą górę świata”. Ale czy to daje jakąkolwiek satysfakcję? Nigdy nie byłem bardziej dumny, gdy za pierwszą w życiu wypłatę – a mając lat 16 przez miesiąc wakacji kosiłem/grabiłem wrocławskie trawniki – kupiłem sobie kalkulator. (Mam go do dzisiaj i nadal działa!). Bo to moje własne ciężko (oj, jak bolały łapy i plecy, bo pracowało się na akord) zarobione pieniądze wydałem na to, co JA uważam za słuszne. Gdybym go dostał np. na urodziny – radości byłoby z 10x mniej. (9kier: Więc żeby ci zrobić radość, nigdy ci nic nie kupię!). Ale do tego trzeba dojrzeć, zrozumieć. Kolega widać mentalnie jeszcze ciągle w fazie mlecznych zębów i „ja kcm, więc kradnę biore, bo mi się należy”. Nie wytłumaczysz. Sam musi do tego dojrzeć. O ile dojrzeje...

ACTION REACTION

✉ Chciałbym odnieść się do listu „3 porady” z numeru 242. Doszedłem do wniosku, że prawie wszystko, co napisał w nim Smg, jest jak poklepywanie po plecach starego kumpla przy piwie, a sam Smg chyba za bardzo próbuje dołączyć do Klubu Starego Pryka.

Jestem jego honorowym członkiem od 43 lat.



Pisanie, że stare gry to nic więcej jak tylko nostalgia jest bez sensu. Po co w takim razie na swoich łamach je opisujecie? To nie ma nic wspólnego z nostalgią – te gry bronią się same pomimo upływu czasu. Nad nostalgią można podebatować w kontekście tego czy uruchomimy taką grę w oryginalnym wydaniu czy odświeżoną reedycję. :)

Właśnie dlatego, że budzą nostalgię. A odpalenie dziś np. Space Invaders w 196 x 102 udowadnia, że jednak się nie bronią (niby jak, niby czym?!), ale nadal cieszą, bo przypominają nam młodość, a dla dzieciaków są z kolei jak żywy dinozaur. Tak inne od wszystkiego, co znają, że aż fascynujące.

9kier: O jak starych grach mówimy? Bo taki choćby remaster Fahrenheita nie broni się wcale, nudzi i męczy, ale z drugiej strony w Mario mogłabym grać godzinami. W takiego Disneyowskiego Alladina zawsze chętnie pogram w jakimś kąciaku retro, ale już stary Sonic jest dla mnie niegrywalny. Moim zdaniem niewiele się pod tym względem zmieniło – niektóre gry przechodzą próbę czasu, inne nie niezależnie od tego, kiedy zostały wydane.

To, że 10 000 gier nie mogło być dobre, jest oczywiste. Wiadomo, że człowiek, poszukując ciekawej gry, musiał po kolei je ładować z kasety, po czym w większości przypadków okazywało się, że „nie wiadomo, o co tu chodzi”. Dlatego wiadomą sprawą jest, że w naszych wspomnieniach zostają tylko dobre gry. Chyba nikt nie będzie wspominał gry, która się mu nie spodobała, bo po jakiego grzyba miałby w nią grać.

Ja tylko powtarzam, żeby nie idealizować przeszłości – tam było tyle samo bzdur (albo i więcej) co dzisiaj. Ale że po latach pamiętamy wyłącznie te dobre gry, to nie znaczy, że „wtedy było lepiej”. Jedynie, co było wtedy lepsze, to to, że my byliśmy młodszy i wszystko nas cieszyło.

MJ: Mnie nadal wiele rzeczy cieszy. Świat jest wciąż pełen niespodzianek, tyle że trzeba sięgać po nie nieco dalej.

KOMIKSY CZYTELNIKÓW CDA



► Autor: Przemysław Świszcz

Zgadzam się 9kier, że nigdy nie widziałem 14-lata, który byłby hardkorowym graczem. W większości przypadków to gracze szukający alternatywnych metod przejścia zbyt wymagającej dla nich gry już na poziomie normal, przy użyciu wszelkich dostępnych exploitów, bugów i tego wszystkiego, co tylko w sieci da się znaleźć. Zyskujący z torrenta wszystko, co tylko się pojawi, Doom 5, GTA 7, tylko po to, aby pochwalić się, że grali w to przed tobą. Lubują się również w sępieniu o miskę ryżu w grach multiplayer.

jax157

Hardkoryzm (rozumiany jako totalna bezkompromisowość) to przywilej młodości. A że wielu ze współczesnych małolatów oczekuje, że ktoś ich po dupie podrapie, gdy ich swędzi, i jedzenie im pogryzie, bo im się nie chce, to już inna sprawa.

9kier: Myślę i myślę, i przypomnieć sobie nie mogę, żebym kiedykolwiek napisała, że 14-latek nie może być hardkorem.

✉ **Chciałem odnieść się do listu z numeru 05/2015 (i nie tylko). Męczą mnie lekko teksty, w których pisze się, że dziecinne jest „krycie się” z byciem graczem.**

MJ: Kto to Bycio Gracz i dlaczego chcesz się z nim kryć?

Ktoś, kto tak twierdzi, jest lekko odrealniony albo sam sobie jest szefem. Ewentualnie pracuje w CD-Action, tam chyba faktycznie może się do tego przyznać.

MJ: Odrealniony jest ten, kto o tym mówi, dramatycznie rozdierając koszulę. Jeśli ktoś ma problem z moją pasją, to jest to wyłącznie jego problem, nie mój.

Pracując gdzie indziej, twoja pozycja zależy od tego, co myślą inni współpracownicy oraz przełożeni. Kształtowanie wizerunku ma znaczenie. (...)

MJ: I to jest chyba jeden z największych problemów naszych czasów: wszyscy pozują, zamiast być sobą i żyć własnym życiem. Jeden wielki festiwal hipokryzji.

9kier: Nie sądzę, aby można było stracić wizerunkowo na tym, że pasjonuje się grami, tak samo nie sądzę, aby można było stracić wizerunkowo na czytaniu książek. Zakładając oczywiście, że nie chwalisz się ostentacyjnie, że padasz na twarz i nie masz siły pracować, bo zarwałś nockę przy Wiedźminie.

Jestem liberalny, niech sobie każdy robi to, na co ma ochotę. Ale nie musi o tym każdy wiedzieć.

MJ: Oczywiście, że nie musi. Ale może. I nie powinno to niczego zmieniać.

I co, jak powiesz, że grasz, to nagle się okazuje, że jesteś kiepskim pracownikiem, niegodnym zaufania, a twoje kwalifikacje ulegają raptownemu obniżeniu? I że w ogóle nieciekawym typ z ciebie? To współczuję toksycznej pracy. Może warto ją zmienić na taką, gdzie cię oceniają wedle tego, co robisz w niej, a nie poza nią? A dla twych współpracowników np. chlapanie piwa podczas oglądania „Szybkich i wściekłych 12” jest dowodem większej dojrzałości niż granie?

9kier: No pewnie. Przecież gierki są dla gówniarzy, a piwo dla dorosłych!

Druga sprawa, poziomy trudności. Dla każdego coś miłego. Albo niekoniecznie. Czasy się zmieniają, kiedyś gry nadrabiały trudnością małą liczbę etapów, dzisiaj częściej widzimy trend odwrotny.

Hę? Ryzykowna teza. Kiedyś gry były krótkie, ale też zwykle dawało się je szybko ukończyć. Saboteura kończyłem w 10 minut, na Prince of Persia miałem dokładnie 60 minut czasu rzeczywistego. Większość gier zaliczało się w 3-4 godziny, chyba że były masakra krycznie trudne, wtedy włączało się trenera. :)

Dzisiaj – jak w polskich ramówkach TV – idzie się na „masę”. Dzisiejszy „hard” to dawny „very easy”.

Gdyby to była prawda, to do dziś nie ukończyłbym większości gier, które jednak uczciwie ukończyłem... :)

(...) **Widzę problem przede wszystkim w mechanice gier. Jest ona powtarzalna, na eksperymenty sobie nikt nie pozwala (bo ryzyko jest za wysokie). Dla mnie gra, która sama się przechodzi, jest odpowiednikiem filmu. A gdy mam ochotę obejrzeć film... To to robię. Nie czerpię przyjemności z pokonywania czegoś, co samo się pokonuje. Też pracuję, nie stać mnie (czasowo) na przejściu po raz kolejny Icewind Dale czy Baldurs Gate'ów, tym razem w nowym wydaniu. Chcę pograć, to przeważnie się niewyśpię. Nie można mieć wszystkiego. Jeżeli coś ma być „odmłodzone”, czemu jest to przeważnie tryb „hard”?**

„Stare gry są za trudne, więc nie gram, bo nie mam czasu, nowe gry są za proste, więc nie gram, bo mi się nie chce na to marnować czasu”. No dobra, to jakie widzisz rozwiązanie tego problemu?

9kier: Zaczynaj grać w rogueliki. :)

Trend przełamują nieco gry niezależne. Indyki nie mają wiele do stracenia, a przy dostępności silników typu Unity czy Unreal Engine potrafią dostarczyć często więcej zabawy niż tytuły AAA i nie ustępują znacząco pod względem oprawy graficznej. Ciekawe czasy.

Faktem jest, że gry, przy których spędziłem najwięcej czasu w 2014, to indykowane badziewia z okolic 2003.

Trzecia męcząca sprawa to powracające jak bumerang tematy dotyczące obiektywizmu, ocen dobrych i ocen złych. Straszna bzdura. Niech mi ktoś udowodni, że istnieje coś takiego jak obiektywizm. Albo dobro lub zło. To temat czysto filozoficzny, a przeważnie wchodzicie z ludźmi w dziwną polemikę na ten temat... Według mechaniki kwantowej obserwator jest częścią układu i na niego wpływa. Obserwator obiektywny... Nie istnieje.

Crusader_bin

Ja to wiem, ty to wiesz, a i tak za kwadrans dostanę maila w klimacie „X jeżdż gópi i NIEOBIEKTYWNY, bo dal tej świetnej grze 7/10, a wszyscy [czytaj: ja i kum-



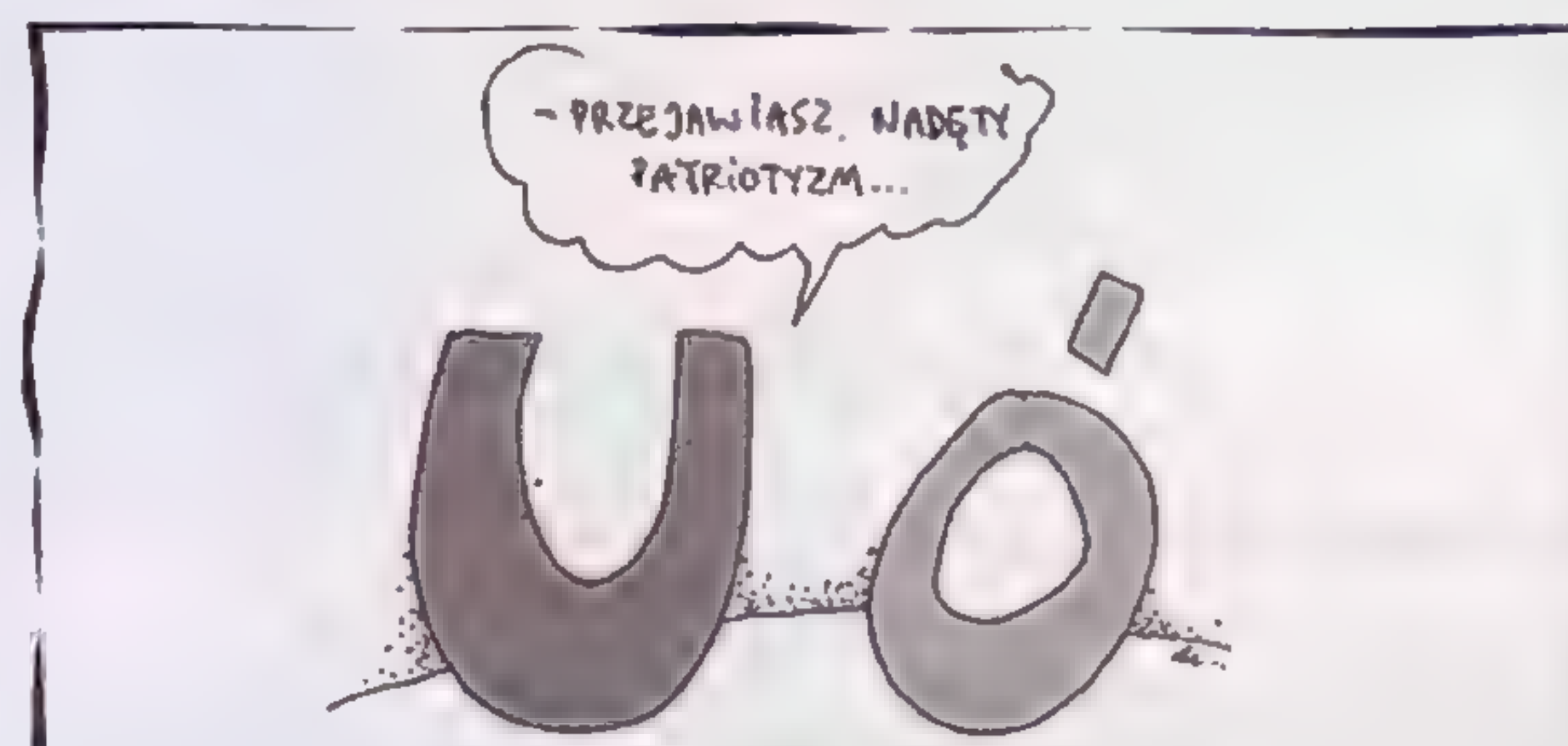
pel, a może nawet dwóch] uważajom, że to minimum 9/10!!! Wywalcie go!”. Pozdrawiam Berlina.

GRAMMAR NAZI?

✉ **Cześć, witam, dzień dobry.**

MJ: Siemanko, strzałeczka, żółwik.

Czytam sobie właśnie AR w majowym numerze, co skłoniło mnie do czysto teoretycznych rozmyślań na temat polskiej ortografii. Nie da się ukryć, problemy z nią są dosyć konkretnie piętnowane na łamach waszego pisma (...), ale czy rzeczywiście to jest najważniejsze? Weźmy na ten przykład język angielski, który zawiera w sobie tyle odstępstw od reguły, że nikt nie zwraca już na nie uwagi, ludzie piszą, jak chcą, i jest w porządku.



Ryly? Donu't pool me legg, brother!

Osobiście wychodzę z założenia, że ważniejsza jest treść przekazu od jego formy, która oczywiście też ma znaczenie, ale najważniejsza nie jest.

Uważam, że normalny Polak powinien chociaż w miarę poprawnie posługiwać się językiem ojczystym. A jeśli się w AR czepiamy, to skrajnych przypadków totalnego bezmózgowia albo zarzutów typu „nie ómicie pisadź!”. Nawet nie wiesz ile babolek jest w (sensownych) listach poprawiana. Ale głupi list gwałcący przy okazji każdą ortograficzną regułę był, jest i będzie obśmiewany.

MJ: I baszta.

9kier: Traktowałbyś poważnie jakiekolwiek pismo, które pisałoby o grach „edukacyjnych”? Nie będę broniła tezy, że forma jest ważniejsza niż treść, bo nie da się tego obronić, ale dopóki nie ma zombiapokalipsy, nie widzę konieczności wybierania między jedną a drugą. Od tego są słowniki, żeby pisać po polsku.

I tutaj pora postawić tezę interpretacyjną, czy poprawność języka, ortografia, interpunkcja i tak dalej rzeczywiście są ważniejsze od przekazu?

Można jeść coś podane na gazecie gdzieś w zaplutej knajpie albo z porcelanowego talerza stojącego na śnieżnobiałym obrusie w wykwintnej restauracji. I myślę, że w tym drugim wypadku to samo danie jednak smakuje bardziej. Oprawa ma PEWNE znaczenie.

Ps: chciałem się zwyczajowo podpisać The_Wingman, ale ponieważ smg narzekał ostatnio na brak dam w tym towarzystwie, możecie udawać, że podpisałem się Hania. Dla jego zdrowia psychicznego. Miłego dnia i pracy nad następnym numerem.

Hania

Grzeczna dziewczynka.

MJ: Ty Hanie!

SPADACIE W DÓŁ!

✉ Tak, w końcu się zabrałem za jakiegoś maila do Was, po kilkuletniej przygodzie z Waszym czasopismem. Niestety coś we mnie umarło i nie kupuję już CD-Action od dłuższego czasu.

Może to tylko tasiemiec? :)

MJ: Albo ostaną szara komórka?

Po kilku miesiącach kupiłem magazyn. Poczułem się zniesmaczony poziomem tekstów. Są takie bezpłatowe, nie da się wyczuć jaki redaktor pisał daną recenzję. Uważacie się za czasopismo dla graczy, a z tego co widzę, to wychodzi czasopismo dla dzieci.

Czekaj, chyba kumam. „Mam już 16 lat i nie jestem dzieckiem”? Trafiłem? :)

9kier: Ktoś mi wyjaśni, jaki jest związek między „sq” i „wychodzi czasopismo dla dzieci”?!

To chyba wasz główny cel sprzedaży.

Odkrycie na miarę Einschweina.

Może pora zmienić też okładki na bardziej kolorowe i przyjazne dziecku, skoro treść do tego też zmierza. Mi się wydawało po przeczytaniu, że trzymam w ręce Cybermychę.

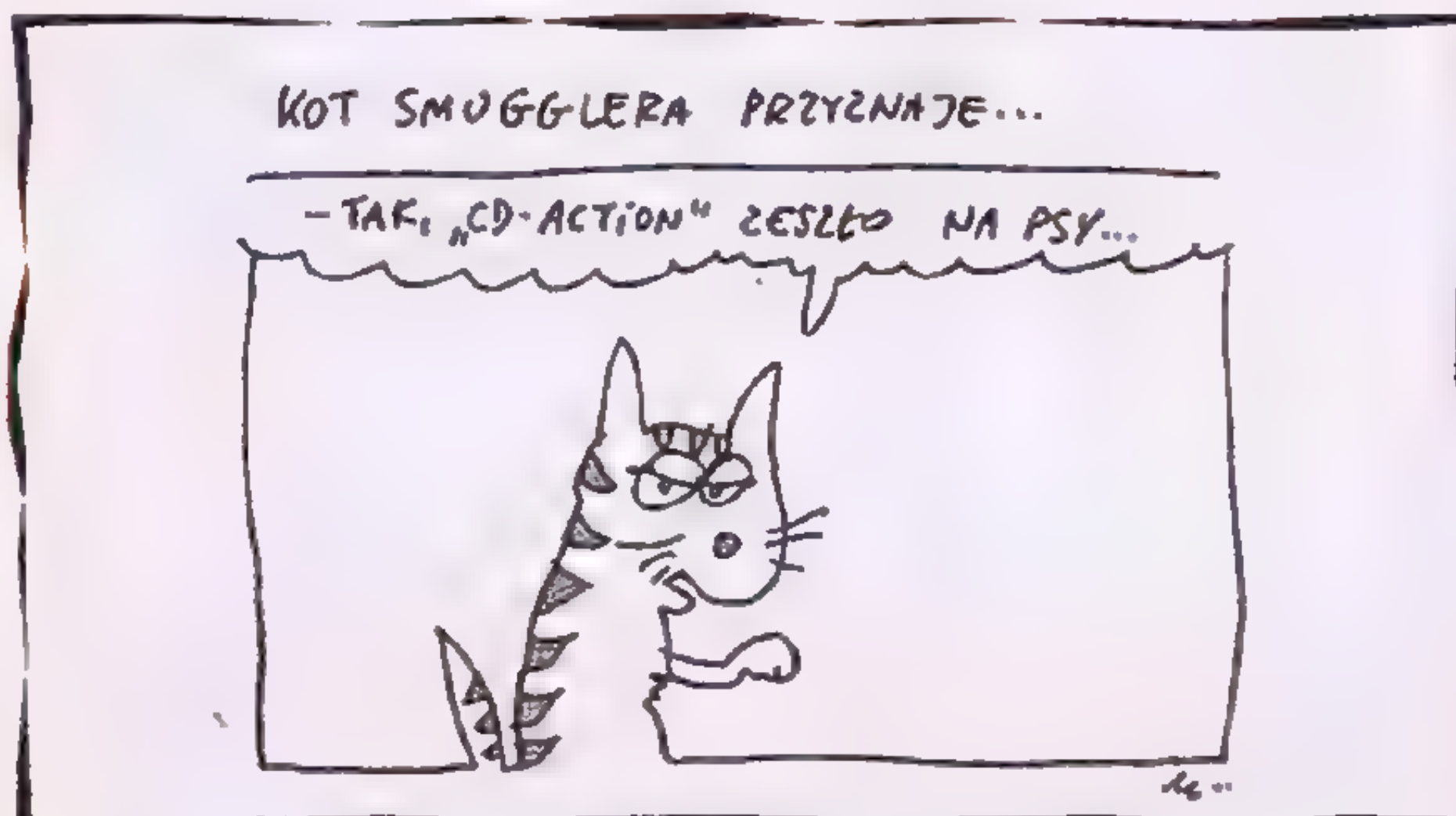
A mi się wydaje, że starasz się tu zgrywać dorosłego, poważnego człowieka i w ogóle ci to nie wychodzi.

9kier: Tak się staramy, daliśmy ostatnio nawet recenzję Świata Kucyków 3, a ty tego nie doceniasz.

Szczerze mówiąc, wywaliłem pieniądze w błoto.

MJ: Jeśli bilon, to da się łatwo wyczyścić.

Marnowanie 16 złotych na opóźnione informacje i recenzje? Podziękuję, wolę kupić książkę na targu staroci.



Na co wydajesz swoje pieniądze, to twoja sprawa i naprawdę nie wiem, dlaczego się z nami tym dzielisz. Ale skoro ty możesz, to ja nie gorszy. Zamierzam dziś kupić kilo ziemniaków i seler naciowy.

MJ: Znam osobnika, który się nim biczuje.

Oj, przestań mi to wypominać. Raz selerem to nie zboczenie.

9kier: Nie rozumiem, co się zmieniło w ciągu ostatnich, dajmy na to, 10 lat? Taka już specyfika prasy, że dostajesz rzeczy z opóźnieniem, ale przynajmniej sprawdzone i dopieszczone, a nie pisane na kolanie.

Śmiejecie się z konkurencji, że upadła, a wytrwacie dalej, może zrozumieli, że pisanie dla dzieci jest mało opłacalne i pozamykali pisma.

Nie no, przecież to MY wykończyliśmy całą konkurencję. Takich podstawowych faktów nie znasz?

MJ: A może coś w nich umarło?

9kier: Nie no, jakby było mało opłacalne, to już by nas tu nie było!

Cóż, osiągnęliście niemal monopol jak prasa. Ale szczerze mówiąc, nie przebijecie jednak Internetu.

Dziękujemy, kapitanie Obwisły. Ale szczerze mówiąc, nawet nie próbujemy. Za to staramy się być sensowną alternatywą. Miejscem, gdzie nie jest tak szybko jak w necie, ale za to teksty są parę razy czytane (i to przez różnych ludzi), a grający nie ma ciśnienia, żeby pisać tekst po 5 godzinach grania, bo „konkurencja już swoją reckę wrzuciła na stronę, pośpiesz się”.

MJ: Szybciej nie zawsze znaczy lepiej, zrozumiesz to, gdy zaczniesz uprawiać seks.

9kier: Internet nie pachnie papierem, meh.

Gorące informacje jak bochenek chleba prosto z pieca, wy zaś dajecie stary wyschnięty chleb z grzybami.

Kto nigdy w życiu nie jadł ze smakiem zapieczonogo starego chleba z grzybami i serem, zwanego dumnie „zapiekanką z pieczarkami”, ręka do góry! :)

MJ: Kaloryferowy się wyrwał, ale dostał w fejsa z liścia i usiadł.

Już nie wspomnę o tym, że gorącym bochenkiem można się nieraz nieźle oparzyć, a nadmiar spożytego jeszcze parującego miękiszku może doprowadzić, za przeproszeniem, do sraczki. Poza tym lubię grzanki i suchary, co widać choćby w moich tekstach.

Potępiacie piractwo, a zapewne nie chcecie się przyznać, że kiedyś coś ściągnęliście, bo jesteście obrońcami moralności.

Osobiście wiele razy w życiu ściągałem majtki. Niekoniecznie tylko swoje. Z moralnością nie mam za wiele wspólnego. I co mi zrobisz? To takie fajne... kiedyś się przekonasz. Jak naprawdę dorośniesz.

Nawet przyjemnie się ogląda tak powolny proces degeneracji.

Siedzisz przed lustrem i patrzysz na siebie? Ciekawa forma rekreacji.

MJ: Dajesz!!! Dajesz!!! Dowal nam jeszcze!!! Poniż nas!!! Ty tryskający testosteronem macho-brutalu!!! Zerwij swe kędziorki z klaty jednym szarpnięciem, żeby obuździć tę drzemiaczą w tobie prymitywną dziką megamęską megabestię!!! Chcemy tego!!!

Pora na mnie, czas wypróbować wersje próbne gier (piraty).

Nie zapomnij się też pochwalić, jak ukradniesz bułkę w sklepie. Na pewno również mnie to głęboko zrani. No i jeszcze tupnij nóżką i pokaż nam język, osiągniesz szczyt wyrafinowania. :)

PS: Idę po duży zbiornik na wodę, bo czuję, że będzie dużo wylanych pomyj.

KhorneFlakes

MJ: Raczej bym ci polecał zwykły prysznic, ale co kto woli.

E, za dużo to ich nie wylałeś. Ale dzięki za ten list, poczułem się od razu z 15 lat młodszy, bo jest tak infantylny jak te, które pisali antyfanie z przełomu wieków. :) A teraz – nawiązując do tytułu twojego maila – idę sobie dla odmiany spać w górę.

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc

Więcej rysunków Marka Lenca na DVD.

COSPLAY

Jesteś cosplayerem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je, najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(aś) strój, ile ci to zajęło itp. Możesz załączyć więcej fotek – te, które nie zmieszczą się na łamach, trafią na naszą płytę.

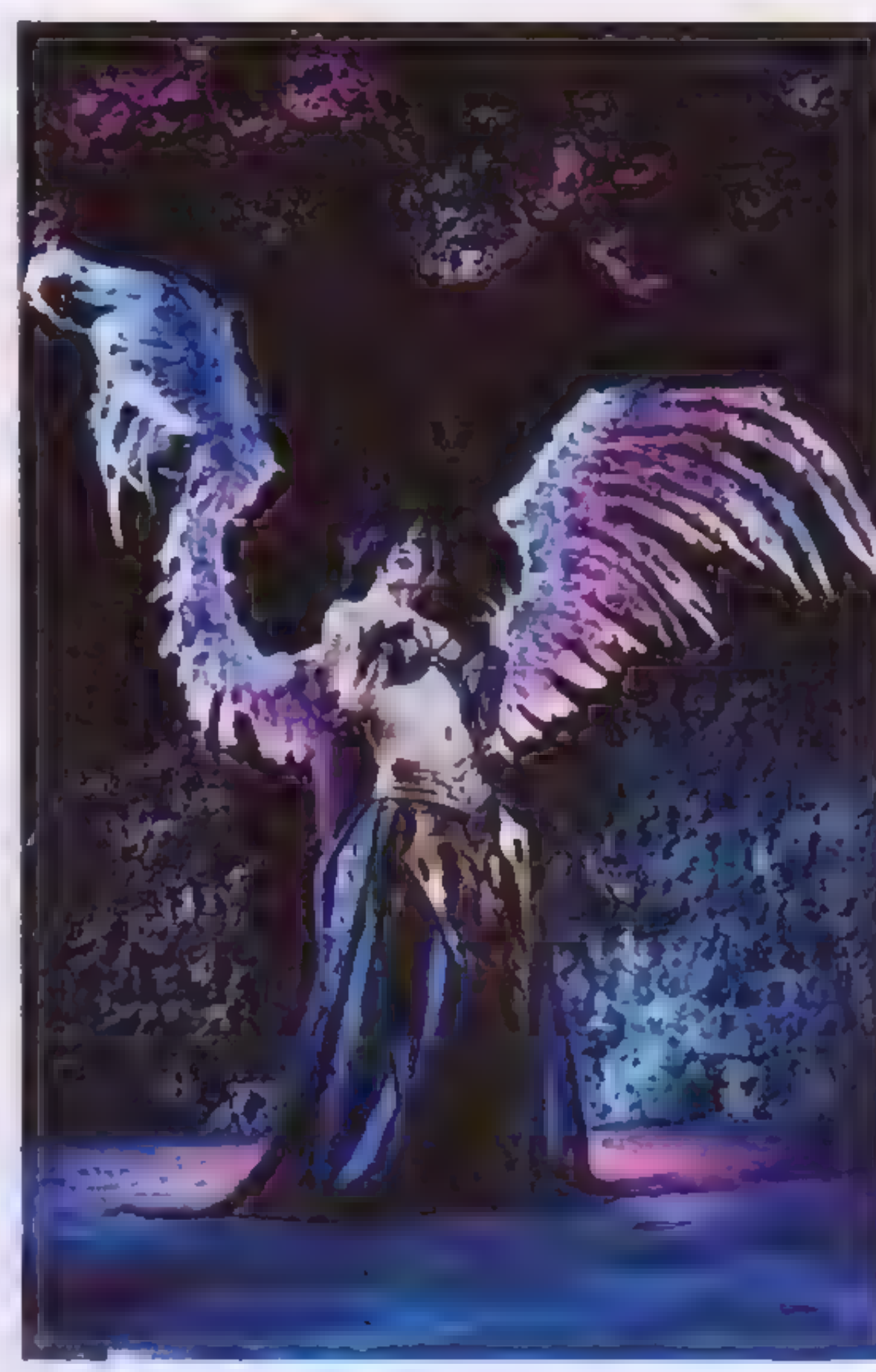


Daraya
postać: Nightblade Irellia
gra: League of Legends

To był pierwszy cosplay, jaki zrobiłam. Zdecydowałam się na niego, ponieważ uwielbiam Irellię. A do tego ta epicka, przepiękna broń. :D No i podstawowa rzecz – maska, dzięki której nie musiałam się martwić tym, jak wyglądam, ani uśmiechać się do zdjęć, a przynajmniej mogłam ukrywać za nią moje przerażenie spowodowane pierwszym publicznym wyjściem między ludzi w cosplayu.

Zacząłam tworzyć strój zaraz po znalezieniu piór – około 600 gęsich lotek oraz jeszcze więcej mniejszych. Reszta kostiumu jest wykonana ze sztucznej skóry i materiałów termoplastycznych. Dodatkami są białe „ślepe” soczewki, długie pazury oraz 18-centymetrowe obcasy.

Issabel
postać: Morgana
gra: League of Legends



Więcej zdjęć i namiary: na DVD!

MOBILA.PL

WWW.MOBILA.PL

Gry

sms z kodem obiektu na numer
cena 11,07 zł (z VAT)

7965

Wiecej na www.mobila.pl
sms na numer
7570
cena 6,15 zł (z VAT)
9GCAN 9GCAP

RUN

colin mcrae rally

9GCAB

Gry

sms z kodem obiektu na numer

7570

cena 6,15 zł (z VAT)



9GCAD



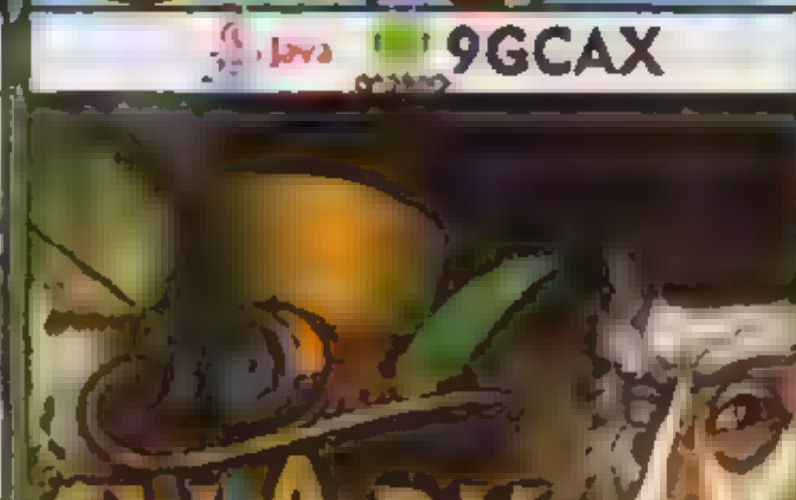
9GCAA



9GCAB



9GCAZ



9GCAX



9GCBM



9GCBW



9GCBX



9GCAR



9GCAY



9GCBN



9GCBL



9GCBH



9GCCD



9GCAV



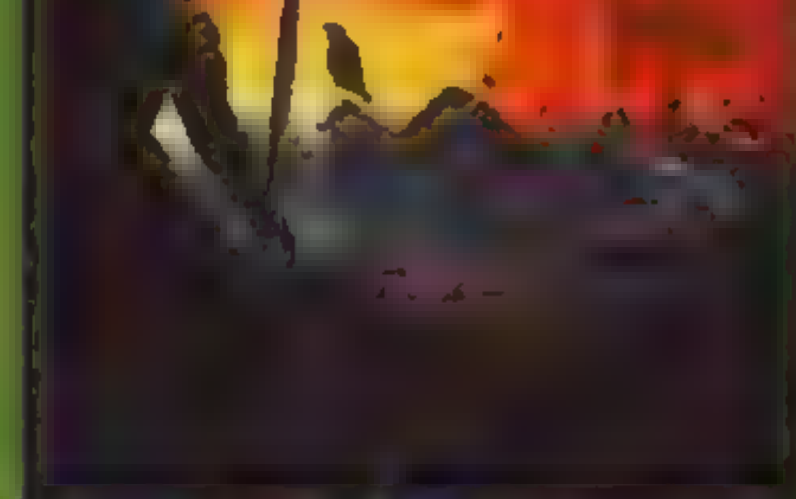
9GCBN



9GCBL



9GCBH



9GCCD



9GCAV



9GCBN



9GCBL



9GCBH



9GCCD



9GCAV



9GCBN



9GCBL



9GCBH



9GCCD



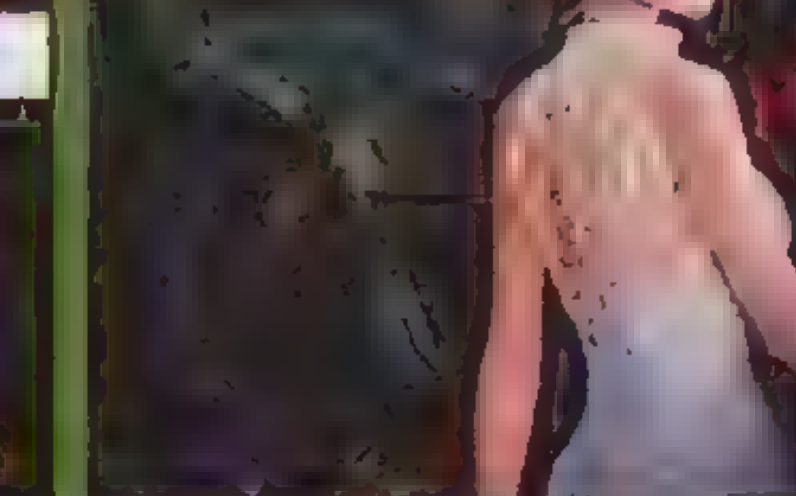
9GCAV



9GCBN



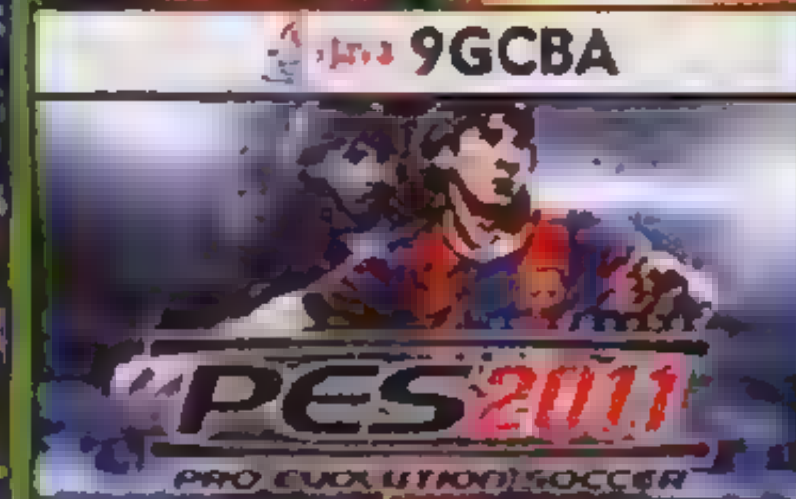
9GCBL



9GCBH



9GCCD



9GCAV



9GCBN



9GCBL



9GCBH



9GCCD



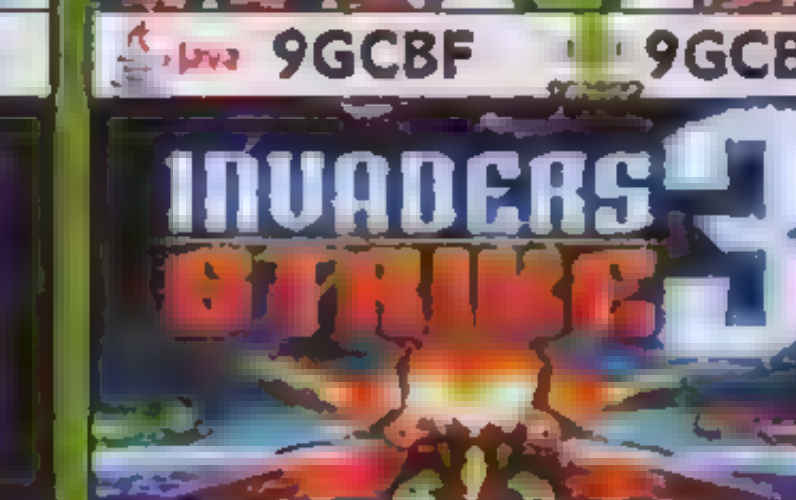
9GCAV



9GCBN



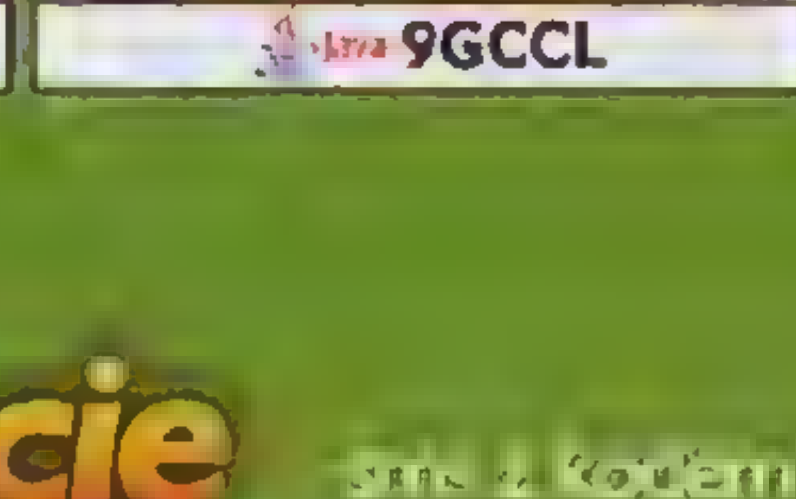
9GCBL



9GCBH



9GCCD



9GCAV



9GCBN



9GCBL



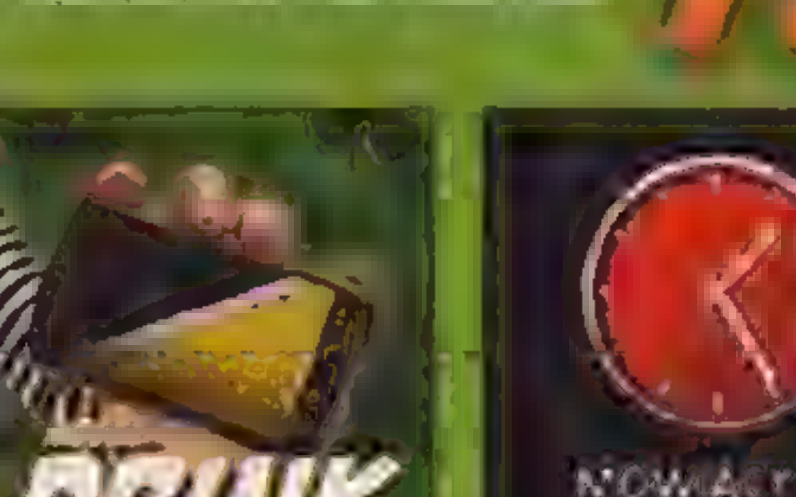
9GCBH



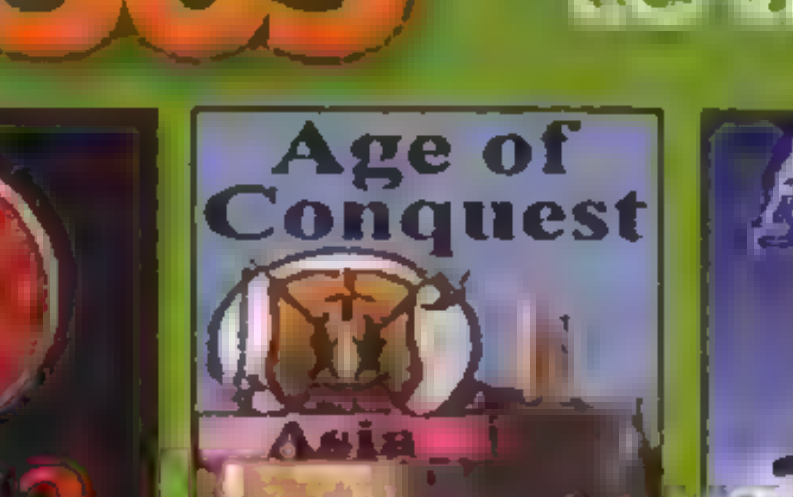
9GCCD



9GCAV



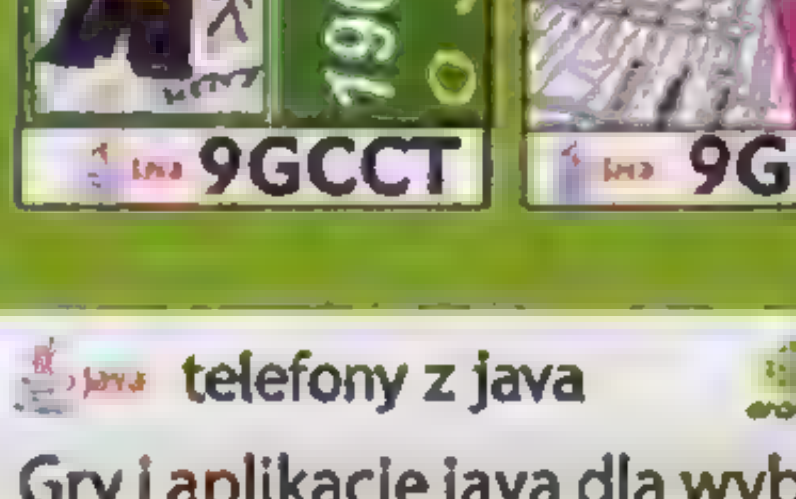
9GCBN



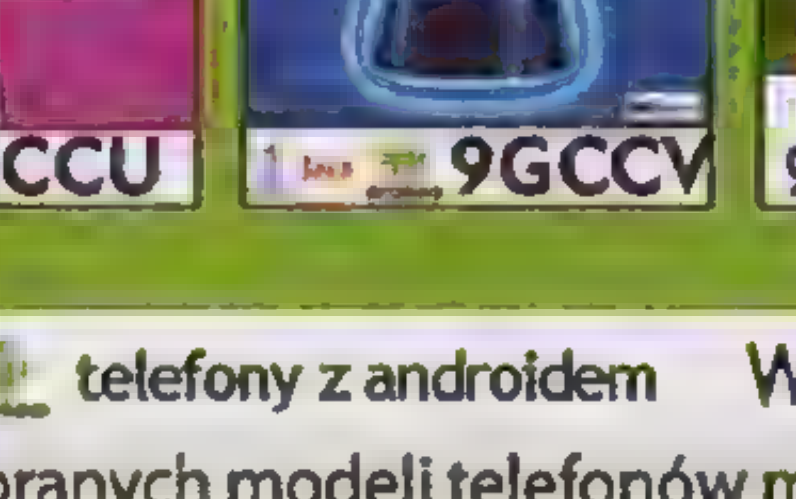
9GCBL



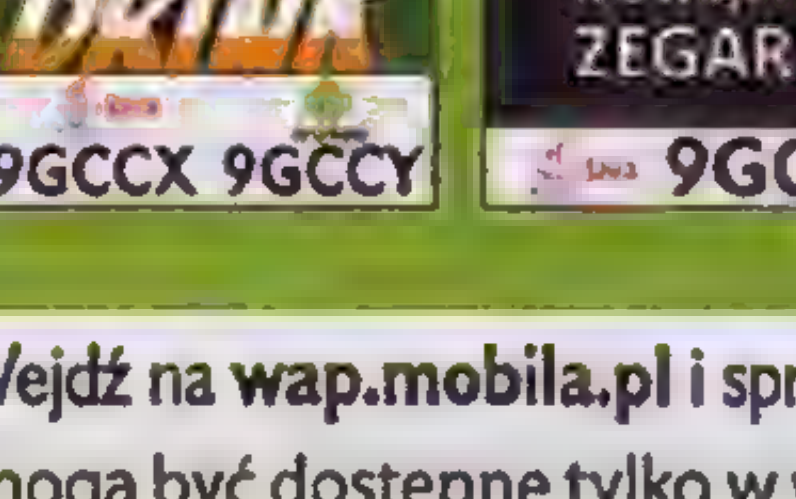
9GCBH



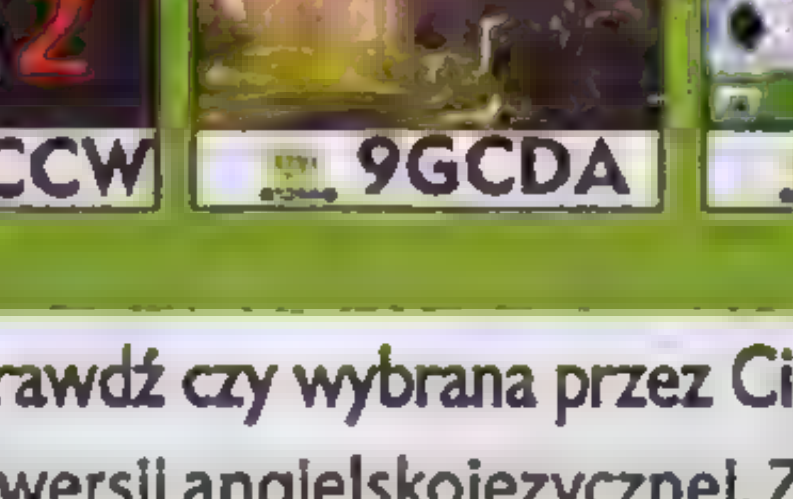
9GCCD



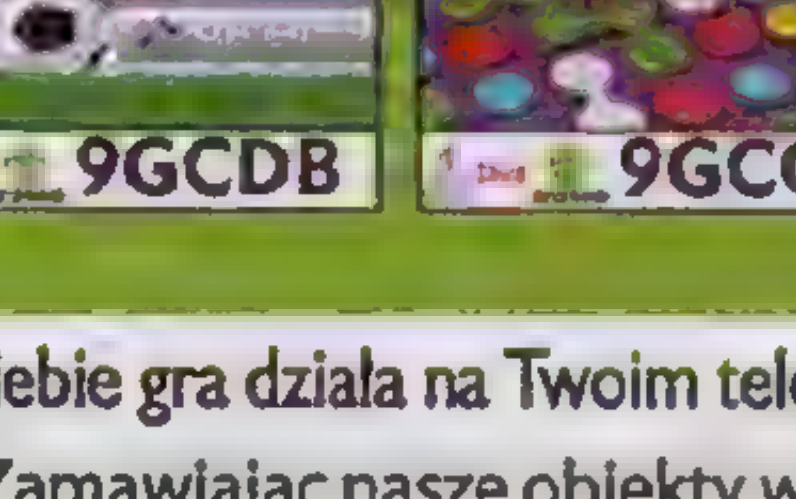
9GCAV



9GCBN



9GCBL



9GCBH

WYBRANE GRY DOSTĘPNE
RÓWNIEŻ NA TELEFONY
Z SYSTEMEM ANDROID

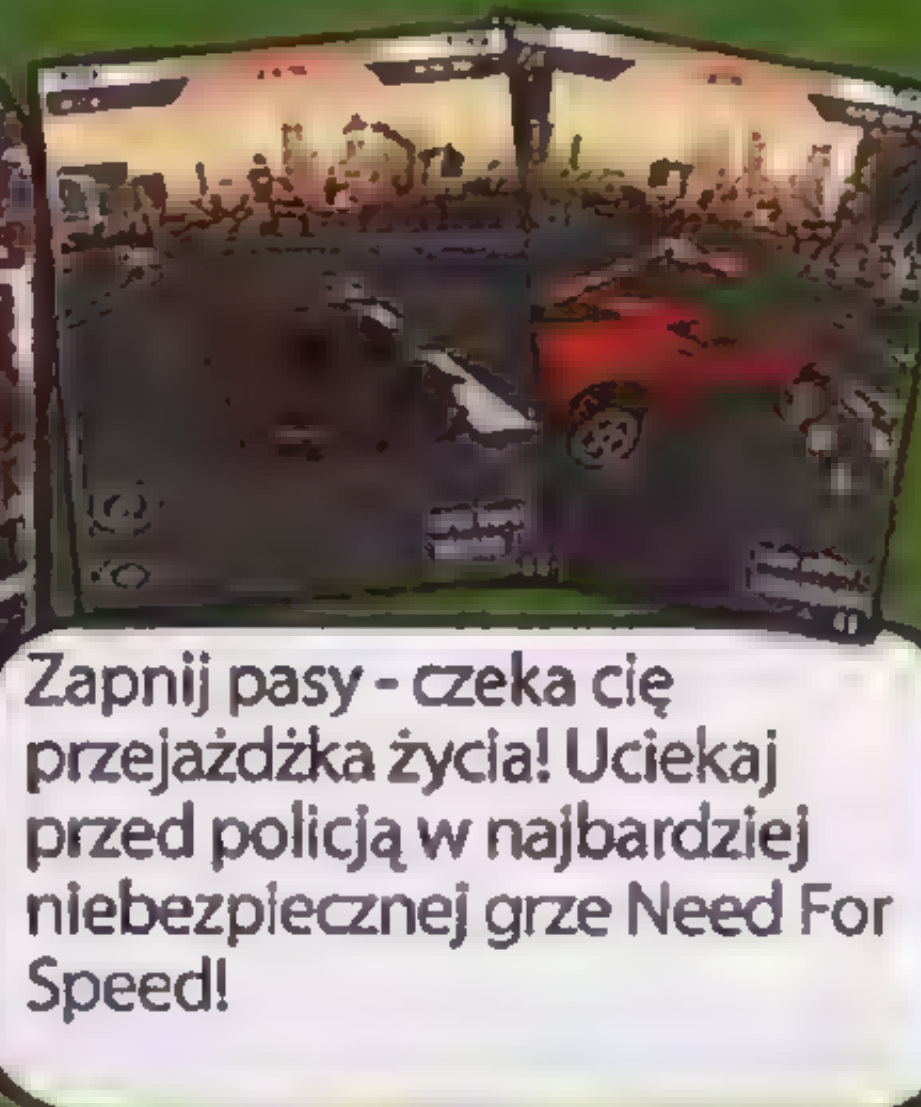


sms z kodem obiektu na numer

HiTY 7965
cena 11,07 zł (z VAT)



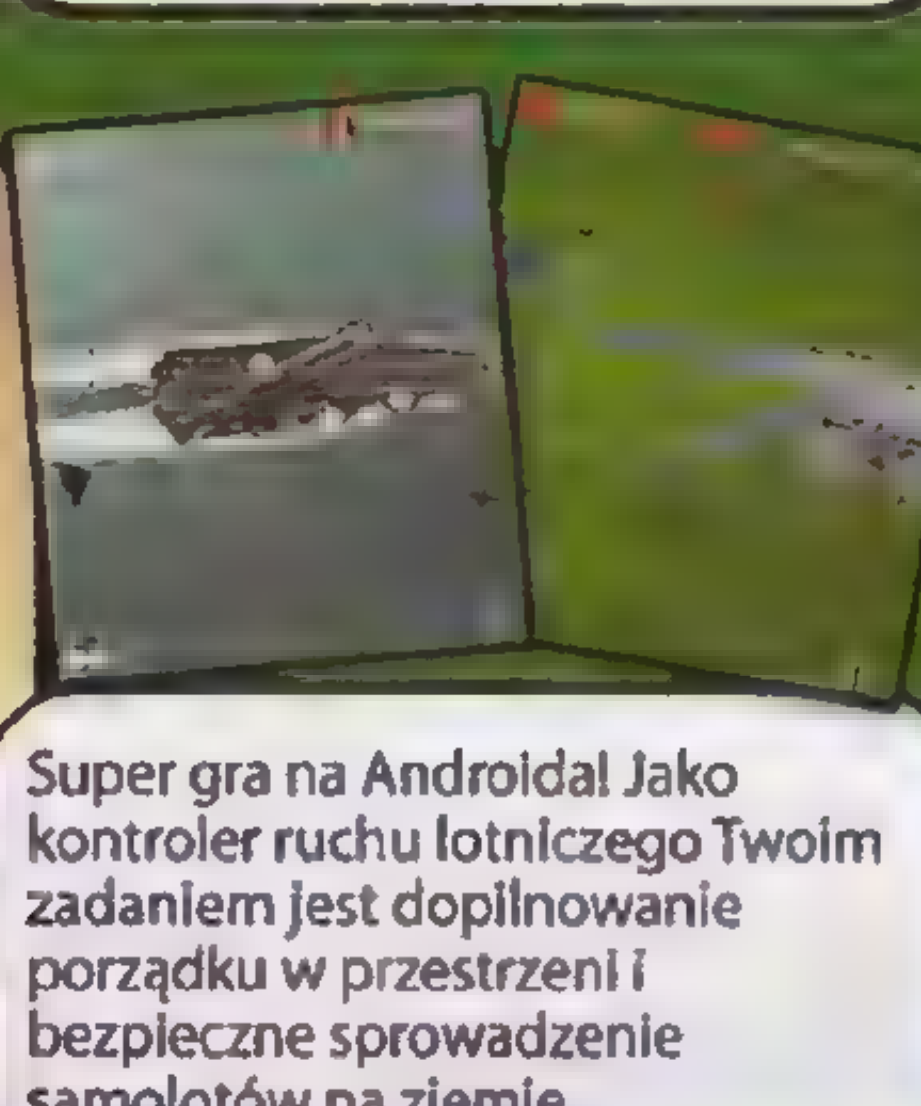
9GCAE 9GCAF



Zapnij pasy - czeka cię przejażdżka życia! Uciekaj przed policją w najbardziej niebezpiecznej grze Need For Speed!



9GCAC



Super gra na Androida! Jako kontroler ruchu lotniczego Twoim zadaniem jest dopilnowanie porządku w przestrzeni i bezpieczne sprowadzenie samolotów na ziemię.



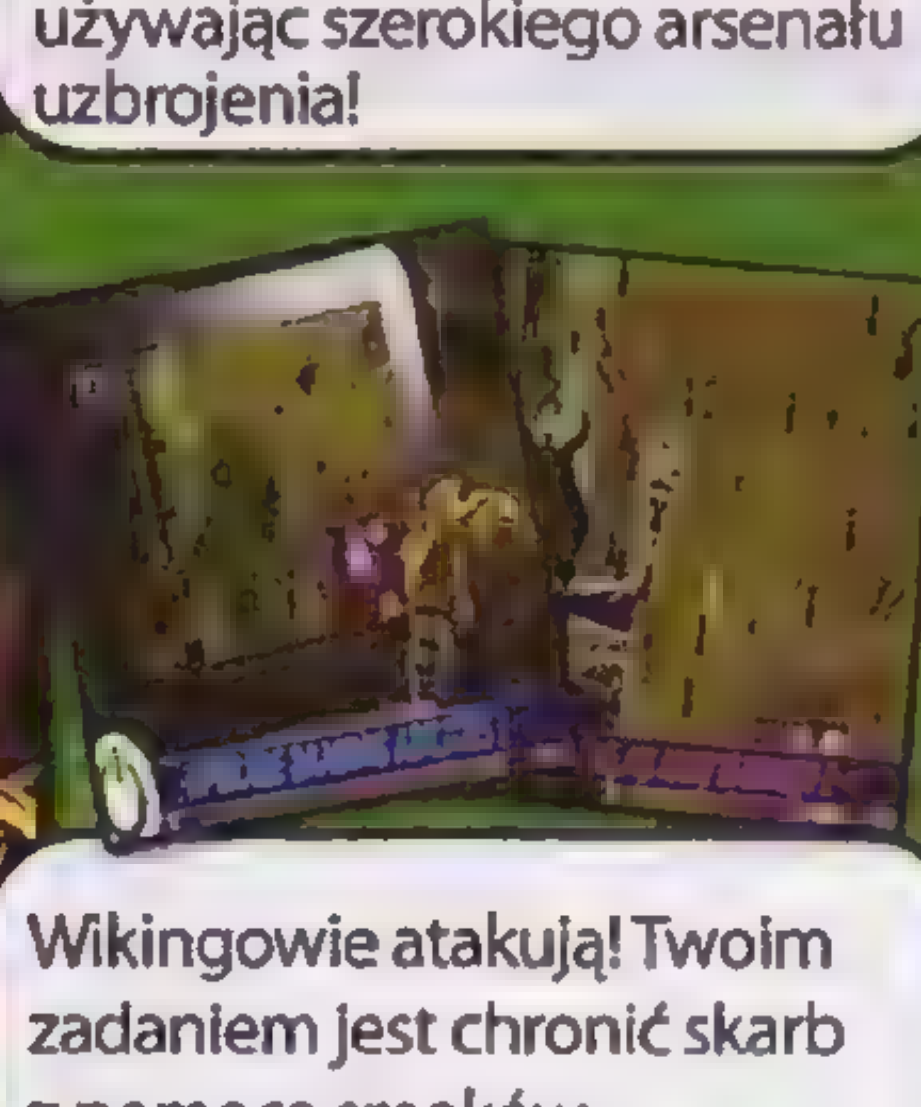
9GCAG



Wskocz w sam środek zaciętych walk z Medal of Honor Airborne: Elite! Ukończ trudne misje podczas II WŚ używając szerokiego arsenału uzbrojenia!



9GCAH 9GCAK



Wikingowie atakują! Twoim zadaniem jest chronić skarby z pomocą smoków.



wyślij sms o treści 9GCAL na numer 7965

Gra zawiera dodatkowe, nieobowiązkowe opcje płatne.

cena 11,07 zł (z VAT)

Aplikacje

sms z kodem obiektu na numer

7365

cena 3,69 zł (z VAT)



9GCCT



9GCCU



9GCCV



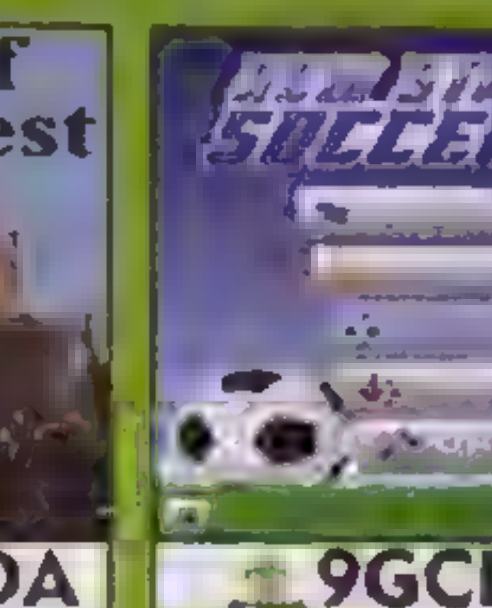
9GCCX 9GCCY



9GCCW



9GCDA

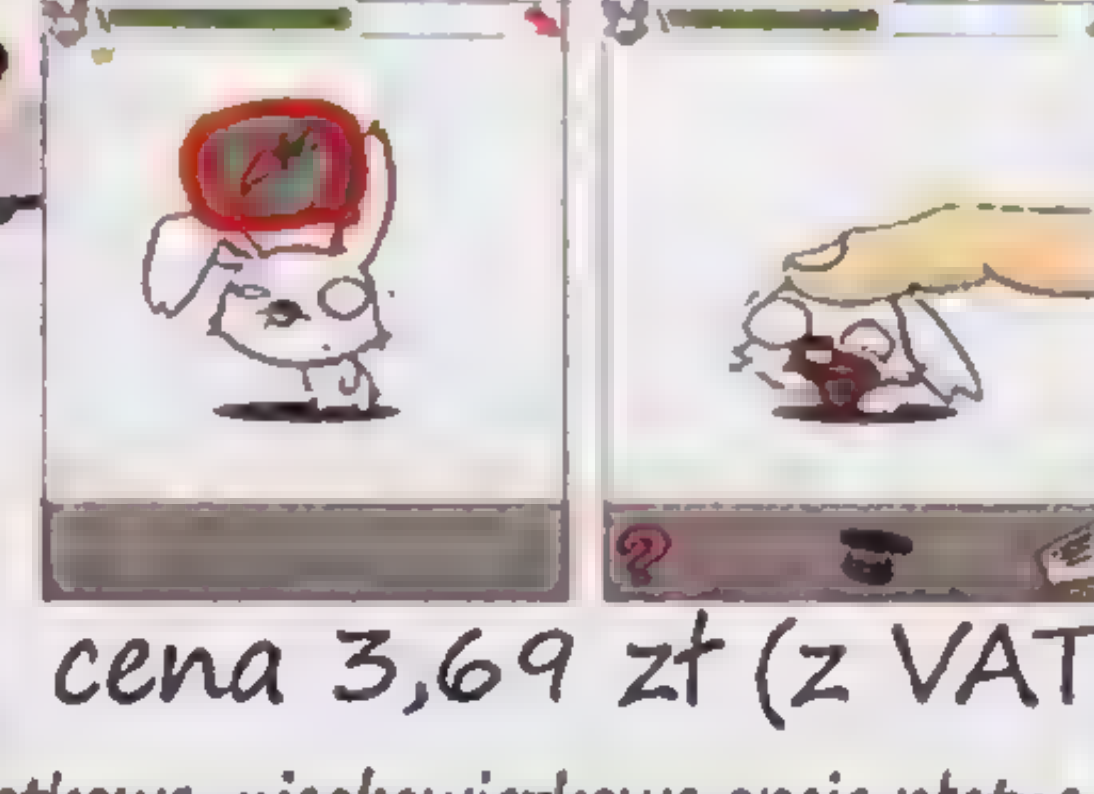
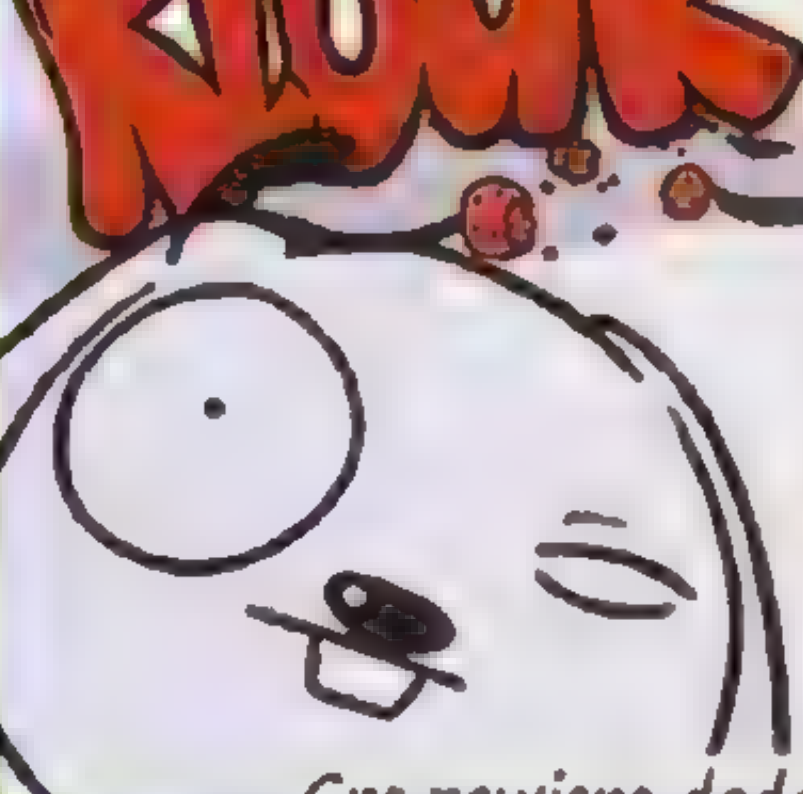


9GCDB



9GCCZ

JAVA WSADŹ KLULIKA DO KOMÓRKI
wyślij sms o treści **9GCCS**
na numer **7365**



cena 3,69 zł (z VAT)

Gra zawiera dodatkowe, nieobowiązkowe opcje płatne.

telefony z java telefony z androidem Wejdź na wap.mobila.pl i sprawdź czy wybrana przez Ciebie gra działa na Twoim telefonie. Wybrane gry dostępne również na telefony z systemem **ANDROID**.

Gry i aplikacje java dla wybranych modeli telefonów mogą być dostępne tylko w wersji angielskojęzycznej. Zamawiając nasze obiekty w treści sms-a wpisz nasz 5-cio znakowy kod obiektów (np. 9GCAA). Usługa dostępna w sieciach: T-MOBILE, PLUS, ORANGE, PLAY. Cena nie zawiera opłaty za transmisję danych, która jest zależna od aktualnej taryfy operatora GSM. Podczas pobierania obiektów zalecamy korzystanie z połączenia wif, ze względu na wielkość niektórych plików. Pamiętaj aby przed zakupem sprawdzić czy wybrany obiekt działa na Twoim telefonie oraz czy masz skonfigurowane połączenia WAP/Internet. Dokładnie wpisz kod obiektu. Pomoc/Reklamacje sms@mobila.pl. Dostawcą usługi jest Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. Warszawa, ul. Motorowa 1. Regulamin usługi na stronie www.regulaminy.pl.

NA DVD

Wszystkie opisywane programy i gry zostały sprawdzone za pomocą najnowszych wersji programów antywirusowych. Warto mieć na dysku C (niezależnie od tego, gdzie instalujesz grę lub program) ok. 10 GB wolnego miejsca. W przeciwnym przypadku instalacja może nie zakończyć się pomyślnie.

REKLAMACJE PŁYT: tel. 71 341 20 83, wew. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl • Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje



ZAWARTOŚĆ

PEŁNE WERSJE

Spider-Man: Shattered Dimensions.....	DVD1
TimeShift PL	DVD2
Moebius: Empire Rising PL.....	DVD2
Real Boxing PL	DVD2

FREEWARE

Battle for Wesnoth	DVD2
Cellfactor Revolution.....	DVD2
Coulrophobia	DVD2
Dragon Spawn	DVD2
Dungeon Heroes	DVD2
Slam Junk!	DVD2
Snail Simulator	DVD2

GRY RODZINNE

Cave Packer.....	DVD2
Penguin versus Yeti	DVD2
Santa Claus in Trouble... Again.....	DVD2

MODULATOR

Mody do Wiedźmina 3	DVD1
---------------------------	------

GAMEPLAY

Battleborn	DVD1
Magicka 2	DVD1

GALERIE

Action Henk	DVD2
Dex.....	DVD2
Magicka 2	DVD2
Wander.....	DVD2

COSPLAY

Daraya.....	DVD1
Issabel	DVD1

NA LUZIE

Obrazki i animowane GIF-y	DVD1
Bolek i Lolek, jakich nie znacie.....	DVD1
Marek Lenc	DVD1

BONUSY

ActionMag	DVD1
Esensja	DVD1
FAQ – wersja 3.3.1.....	DVD1
Tapety	DVD1

E-BOOKI

Szkoła życia.....	DVD1
Pająk.....	DVD1
Pies i dusze łotrów	DVD1
Zakaz!.....	DVD1

PIKSELE.....	DVD1
--------------	------

GALERIA E3	DVD2
------------------	------

ANT-MAN.....	DVD2
--------------	------



PEŁNA WERSJA GRY

SPIDER-MAN™

SHATTERED DIMENSIONS

GATUNEK: AKCJA

16

➤ PRODUCENT: BEENOX ➤ WERSJA PL: BRAK ➤ OCENA W CDA: 7+ (10/2010) ➤ MULTI: BRAK ➤ PC: VISTA/7/8, CPU 2 X 2.8 GHZ, 2 GB RAM, GF 8800 GT/ATI X1800

Co może być lepsze niż dobra gra ze Spider-Manem w roli głównej? Naturalnie tylko dobra gra z czterema różnymi Spider-Manami z czterech różnych uniwersów Marvela. Pretekstem, by zmieścić je wszystkie w jednej produkcji, jest potężny artefakt, nazwany Tablicą Ładu i Chaosu, straszkany w trakcie starcia Amazing Spider-Mana z Mysterio. Jej fragmenty rozprysły się po światach, dodając mocy lokalnym niemilcom i tylko miejscowe wcielenia Pajęczka przy pomocy Madame Web mogą przywrócić porządek w swych światach.

Historię tę opowiada świetne Intro autorstwa Blur Studios. Niezwykle jednak jest także to, jak zróżnicowane są poszczególne etapy gry. Amazing Spidey jest cel-shadingowo komiksowy, włącznie z konturami postaci. Rozgrywka w tym uniwersum to pajęczy standard, włącznie z kreatywnym używaniem sieci wystrzeliwanej z nadgarstków. Spider-Man Noira z kolei osadzono w 1933 roku i jest stosownie czarno-białą skradanką czy bardziej zabawą w chowanego w stylu Batmana. W tym przypadku nasz bohater bazuje na kryciu się w cie-

niach i atakach z zaskoczenia. Spider-Man 2099 to urodzony wojownik, wyposażony w superrefleks pozwalający unikać większości ataków wręcz. I wreszcie Ultimate Spider-Man korzysta z mocy Venoma, tworząc m.in. – jak bohaterowie serii Prototype – symbiotyczne maski i kolce.

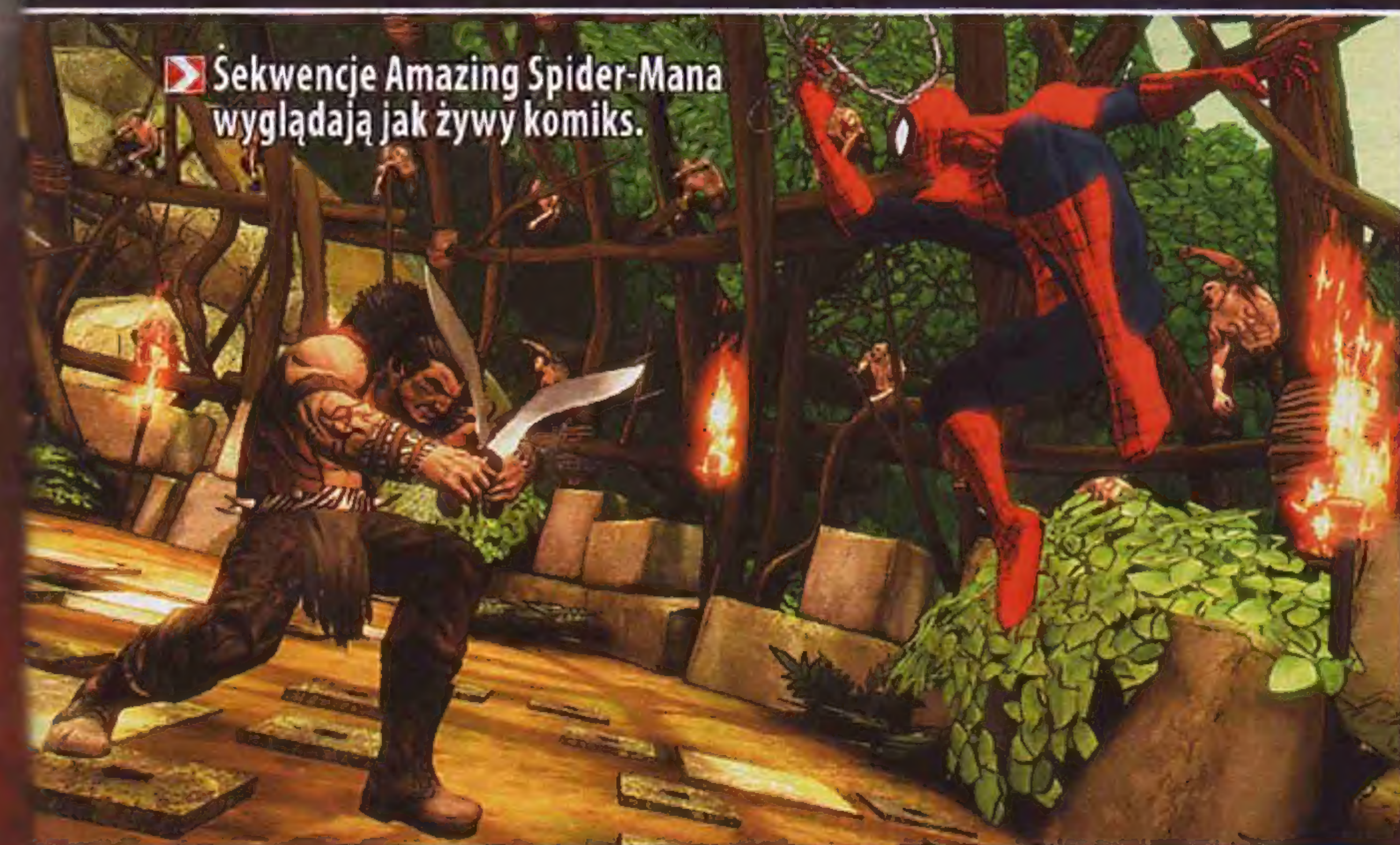
Sama gra to typowy dla serii Spider-Man miks eksploracji i walki. Wykorzystuje też nadludzkie zdolności bohatera – jego zwinność i mobilność – co pozwala mu mierzyć się z całymi grupami pomniejszych przeciwników naraz. W roli bossów z kolei występuje cała plejada klasycznych adwersarzy Pajęczka – od Kravena, poprzez Sandmana i Vulture'a, po Lady Octo-



▶ Cztery różne uniwersa Spider-Mana mieszczą całą plejadę łotrów.



▶ Ultimate Spider-Man wykorzystuje moce pokrewnego Prototypu.

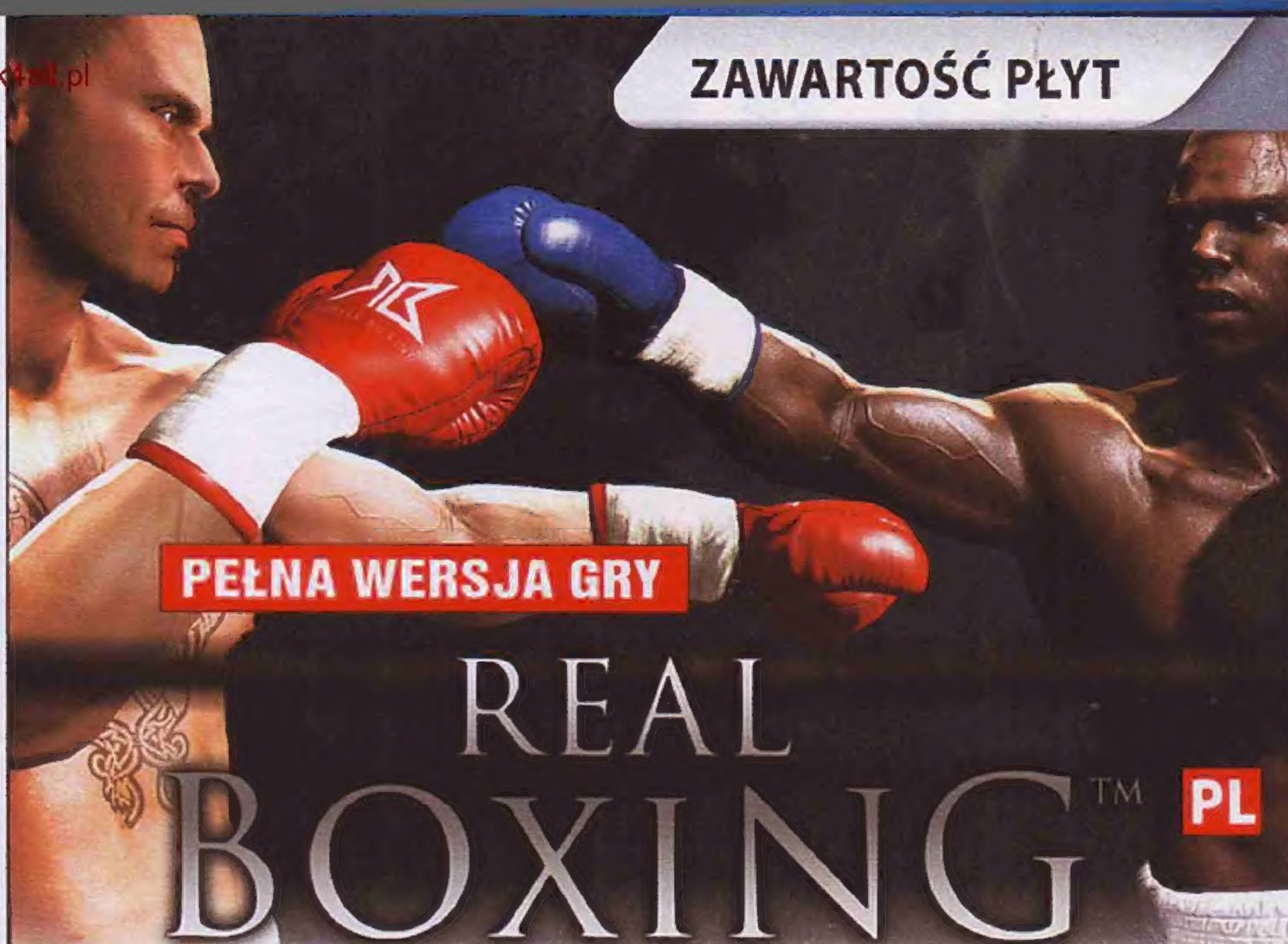


▶ Sekwencje Amazing Spider-Mana wyglądają jak żywy komiks.

pus (i całą masą niespodzianek pomiędzy nimi). W Shattered Dimensions istnieje również powiązany ze znajdkami i wyzwaniem system rozwoju postaci, pozwalający nie tylko wzmocnić naszych bohaterów, ale także nauczyć ich nowych sztuczek. Sprawnie działa też „pajęczy zmysł”, podświetlający m.in. słabe punkty przeciwników.

Shattered Dimensions jest – jak na grze Spider-Manem w roli głównej – naprawdę udana. Jedyny minus dla części graczy stanowić może to,

że naszą grę musieliśmy wydać w oryginalnej, angielskiej wersji językowej. Brak choćby napisów po polsku rekompensują jednak bardzo wysoka jakość udźwiękowienia, Neil Patrick Harris jako Amazing Spider-Man i sam Stan Lee w roli narratora (wprawne ucho usłyszy też Johna „Marcusa Feniksa” DiMaggio, Nolana „Nathana Drake’a” Northa, Jennifer „komandor Shepard” Hale i Tarę „Harley Quinn” Strong). Mój pajęczy zmysł ostrzega jednak, że gra długo się instaluje i nie należy jej w tym przeszkadzać. [gem]



PEŁNA WERSJA GRY

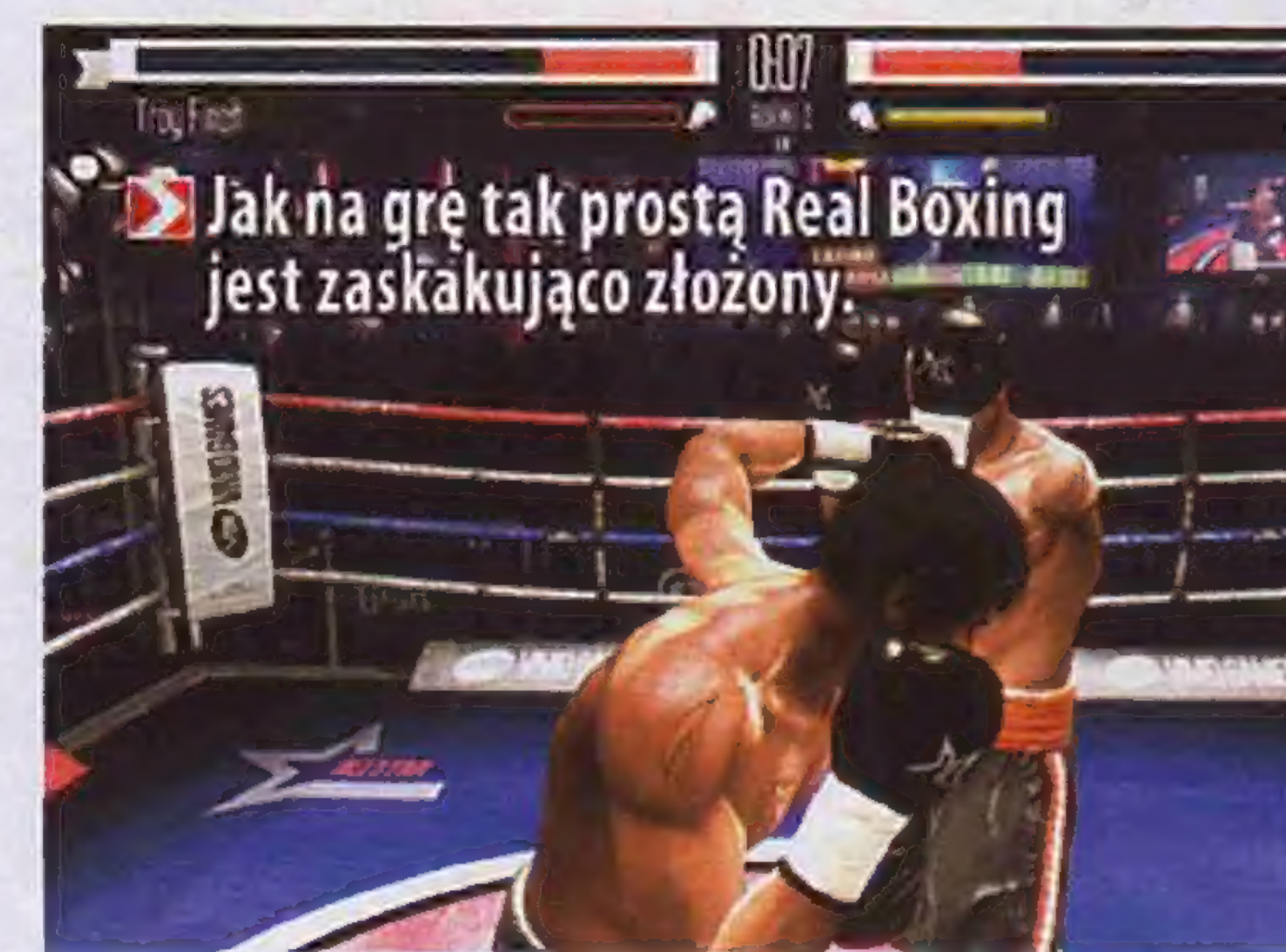
REAL BOXING™ PL

GATUNEK: SPORTOWA

16

▶ PRODUCENT: VIVID GAMES ▶ WERSJA PL: INTERFEJS ▶ OCENA W CDA: BRAK ▶ MULTI: LOKALNIE I ONLINE ▶ PC: VISTA/7/8, CPU 2 X 2 GHZ, 3 GB RAM, GF 9800 GT/ATI HD 4850

Real Boxing to symulator szlachetnego sportu pięściarskiego, z niejasnych powodów nazywany po prostu „boksem”. Jego kariera rozpoczęła się na platformach mobilnych, zaliczył też udany epizod na PSV, by z czasem trafić także do ekstraklasy PC, stanowiąc w praktyce namiastkę konsolowej serii Fight Night. W porównaniu do niej Real Boxing jest prostszy i mniej prawdziwy (brakuje choćby licencji). Oferuje jednak całkiem niezłe sterowanie z osobnymi przyciskami dla ruchu, bloku, uniku i ciosów – prostych, sierpow i haków. Są też dodatkowe minigierki pozwalające podnieść się po knock-downie i wyjść zwycięsko z klinczu. Sporo dzieje się także poza ringami – w grze jest system treningu postaci, można również modyfikować wygląd naszego „champa”. Graficznie prezentuje się niezłe, pano-

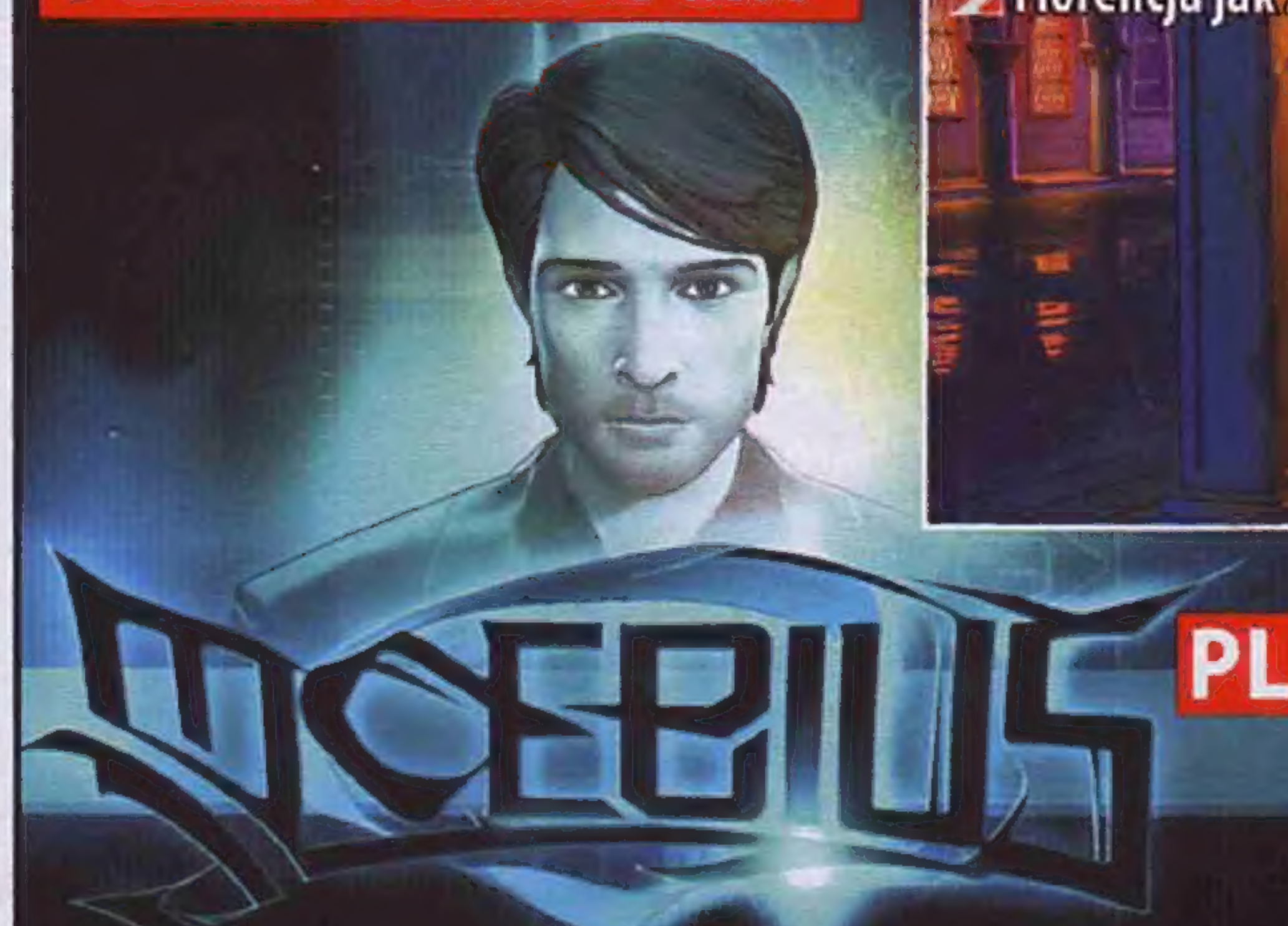


▶ Jak na grę tak prostą Real Boxing jest zaskakująco złożony.

wie ruszają się dzięki technice motion capture, a panny w przerwach pojedynków naprawdę mogą się podobać. Innymi słowy brać i grać – zakontraktowani jesteście na 12 rund.

Gra wymaga zalogowania się w serwisie Steam. Kod aktywacyjny znajdziecie – jak zawsze – nadrukowany na płycie DVD. [gem]

PEŁNA WERSJA GRY



▶ Florencja jak żywa. Dla przyjaciół – Florka.

▶ W Paryżu wszystkie okna pokazują Wieżę Eiffla.

GATUNEK: PRZYGODOWA

?

▶ PRODUCENT: PHOENIX ONLINE STUDIOS ▶ WERSJA PL: NAPISY ▶ OCENA W CDA: 6+ (06/2014) ▶ MULTI: W PRZYGODÓWCE! ;) ▶ PC: VISTA/7/8, CPU 2 GHZ, 2 GB RAM, GF 8800 GT/ATI X1800

Przygodówka stworzona przy udziale legendarnej Jane Jansen z interesującą, ciut paranormalną fabułą i w niezłej polskiej wersji językowej. Wcielamy się w niej w Malachi Rectora – handlarza antykami wynajętego przez tajną agencję do zbadania sekretu „życia po

życiu”, a ściślej ludzi o biografiach podobnych do najwybitniejszych postaci historycznych. Słabawe rozwiązania gameplayowe sprawiają jednak, że polecam rzecz głównie miłośnikom gatunku, których nie zrazi ustawiczne „nie mogę tego zrobić” z ust bohatera. [gem]



PEŁNA WERSJA GRY

TIMESHIFT PL

GATUNEK: FPS

18

► PRODUCENT: SABER INTERACTIVE ► WERSJA PL:
NAPISY ► OCENA W CDA: 7+ (12/2007) ► MULTI:
LOKALNIE ► PC: VISTA/7/8, CPU 2 GHz, 1 GB RAM, GF 6600
GT/ATI X700

First-person shooter autorstwa studia Saber Interactive, wyraźnie zainspirowanego starszymi o parę lat Half-Life'em oraz Crysisem. Podobnie jak w pierwszym wcielimy się w nie-mego fizyka, który zmuszony będzie stawić czoło sytuacji, do której nie były w stanie przygotować go ani studia, ani praca w laboratorium. Mówiąc prościej, przeniesie się w miejsce, w którym – i tu docieramy do Crysisa – tylko kombinezon niezwyklej mocy będzie w stanie ocalić go od śmierci w starciu z armią siepaczy bezdusznego tyrana.

Kombinezon ten to „beta”: wojskowa wersja prototypowego wdzianka pozwalającego manipulować czwartym wymiarem – czasem. W TimeShiftcie przekłada się to na **unikatowy mechanizm spowalniania, zatrzymywania, a nawet cofania czasu**. Moc ta nie jest też limitowana



► Uśmiechnij się, jesteś w ukrytej lunecie!

inaczej jak – jakżeby inaczej – czasem użytkowania, po czym musi upłynąć paręnaście sekund, by zasoby energii pancerza mogły się odnowić. Nasz bezimienny heros nie musi przy tym nawet zastanawiać się, która z czasowych mocy będzie w danej sytuacji najbardziej skuteczna – wyborem zająć się może (i zwykle czyni to bardzo dobrze) AI kombinezonu.

Dzięki temu **TimeShift pozwala bawić się tak jak nigdzie indziej** – wyskakiwać ze strzelbą na całą grup-

► Funkcja zatrzymania czasu zmienia bohatera w jednoosobową armię.



► Kusza z eksplodującymi belkami okaże się pewnie ulubioną bronią większości graczy.



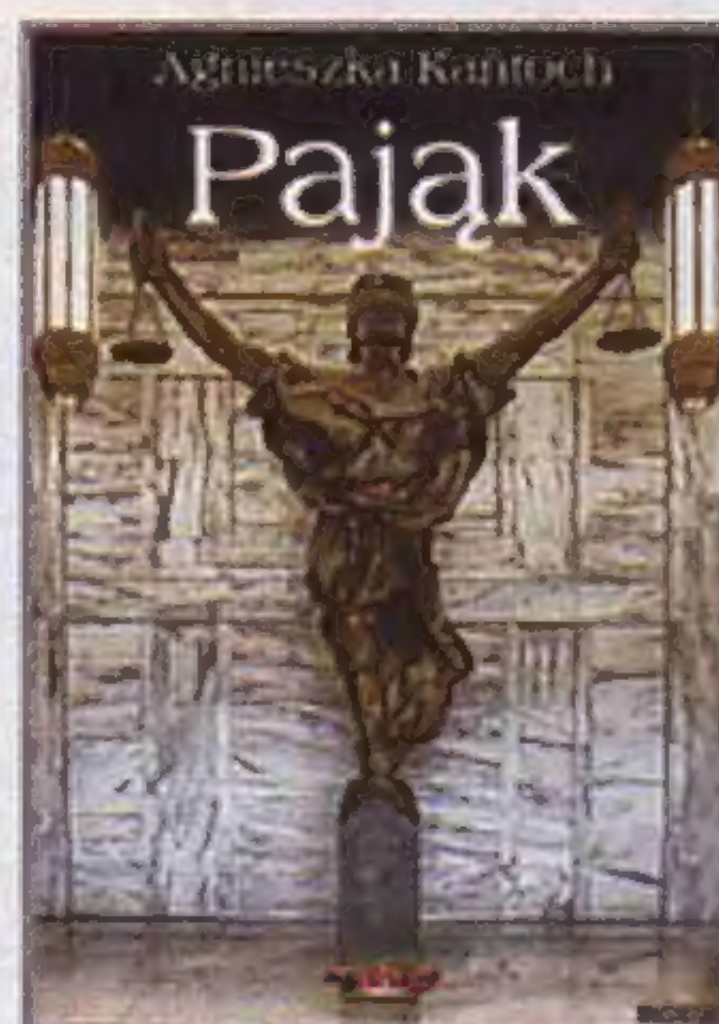
kę wrogów i zasypać ich chmurami śrutu, zanim zdążą zorientować się, że już nie żyją. Jest też parę kreatywnych łamigłówek środowiskowych, każących operować spowolnieniami i cofnięciami w celu uniknięcia choćby spotkania z łopatami wielkiego wentylatora. Jednocześnie mimo że bywa nadzwyczajny, to jednak przez większość nomen omen czasu jest typową strzelanką.

Uwaga, tryb multi korzystał w charakterze matchmakera z nieistniejącego już dziś systemu GameSpy. Pozostaje gra w sieci lokalnej lub połączenie bezpośrednie. [gem]

E-BOOK

PAJĄK

Nastoletni Carl ma dość tej planety, zadania, dla którego tu przylecieli, i statku, w którym muszą się wspólnie gnieździć. Atmosfera w załodze robi się napięta. Sytuacja komplikuje się jeszcze bardziej, gdy Carl twierdzi, że towarzysze... chcą go zabić. Zwariował, nie wytrzymał presji, załamał się – jak twierdzą inni – czy ma rację?



Opowiadanie SF Agnieszki Kańtoch.

MODULATOR

WIEDZMIN 3

Wszyscy grają w Wiedźmina 3, więc nie mogło go zabraknąć w modulatorze. Na razie dużych produkcji nie ma – w końcu nie minęło wiele czasu od premiery, a i producent gry obecnie wypuszcza swoje DLC, więc konkurencji raczej nie chce. Tym niemniej kilka ciekawych drobnostek już fani zrobili. Rzućcie okiem! Wszystkie mody testowane w polskiej wersji językowej Wiedźmina 3 z serwisu gog.com, patch 1.05.

W zestawie znajdziecie mody, które pozwalają zmienić wiedźmińskiego konia, zmniejszyć ciężar przedmiotów, a tym samym zwiększyć pojemność sakw, wzbogacić zasoby złota u kupców i wreszcie dodać trochę golizny postaciom Geralta i Ciri.



CD-ACTION

www.cdaction.pl

REDAKCJA

ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Redaktor naczelny: Maciej Kuc

Zastępca redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Izabela Pogornicka, Jacek Smoliński, Mateusz Witczak

Stali współpracownicy: Michał Amiełańczyk, Dawid Bojarski, Aleksander Borsowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Paweł Raban, Tymon Smektała, Maciej Smoliński, Michał Szwed, Magdalena Ziemia

Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki

OTP: Beata Harałym, Grzegorz Jaszczyszyn

Reklamacje płyt DVD:

Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Sekretariat:

Dominika Dziosa-Józefiak
71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Sukiennice 6, 50-107 WrocławPrenumerata (zamówienia, reklamacje)
tel. 22 517 05 31 (do 5)

Biuro reklamy:

Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02,

Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:

imie.nazwisko@bauer.pl

www.reklama.bauer.pl

MEDIA GROUP

WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Wiceprezes: Tomasz Namysł

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański

Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski

Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski

Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka

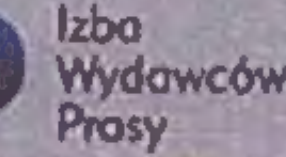
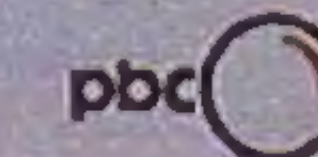
Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o., Sp. K.

Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



W PRENUMERACIE ZAWSZE TANIEJ

* OSZCZĘDZASZ
PIENIĄDZE
* NIE OBCHODZĄ
CIĘ PODWYŻKI
CENY PISMA

13 kolejnych wydań
CD-ACTION
w cenie 179 zł



12 kolejnych wydań
CD-ACTION
+ 12 kolejnych wydań
PC FORMATU
w cenie 221,70 zł

Sprzedaż numerów archiwalnych: prenumerata@bauer.pl

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

1. Wysyłki egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy ponosi Wydawnictwo. Termin dostawy zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej. Prezenty wysyłamy listem poleconym, za pośrednictwem Poczty Polskiej, w terminie do dwóch miesięcy od daty otrzymania wpłaty. Prezenty nie podlegają zamianie ani wymianie na gotówkę. W szczególnych przypadkach zastrzegamy sobie prawo wysyłki innego prezentu o zbliżonej wartości.

2. Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

3. W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 517 05 31 w godz. 9-16 lub wysłać e-mail na adres: prenumerata@bauer.pl.

4. Reklamacje płyt CD: tel. 71 341 20 83 w. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

5. Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu cywilnego oraz

Ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w Regulaminie sklepu, na stronie prenumerata.bauer.pl.

6. Prosimy o wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych w celu realizacji zamówienia i w celach marketingowych Wydawnictwa Bauer Sp. z o.o., Sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa, także w przyszłości:
a) produktów własnych Wydawnictwa,
b) produktów, ofert specjalnych, starannie wybranych podmiotów współpracujących z Wydawnictwem.

Prenumeratę możesz kupić: ■ telefonicznie, dzwoniąc pod numer **67 354 16 05**
■ e-mailem prenumerata@bauer.pl ■ na stronie prenumerata.bauer.pl ■ faxem 22 517 05 30



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

CD Projekt Red pochwalił się graczom, że sprzedano już 4 mln sztuk Wiedźmina 3 (a koszt produkcji zwrócił się w pierwszym dniu sprzedaży!). Publikacja tej wiadomości natychmiast podniosła giełdową wartość spółki o jakieś 20%. Mniej fajnie, gdy okazało się, że jako spółka giełdowa CDP nie miał prawa podać tej informacji tylko na forach/sajtach dla graczy, bo należało to wpierw ogłosić formalnie za pośrednictwem systemu ESPI, żeby wszyscy akcjonariusze (oraz potencjalni nabywcy akcji) mieli do niej równoczesny dostęp. Wbrew pozorom jest to poważne naruszenie zasad gry (giełdowej). No i teraz ściga ich Komisja Nadzoru Finansowego i grozi im wysoka kara finansowa. Gratulujemy wyników sprzedaży, ale biznesowego profesjonalizmu nie wystarczy nauczyć się u Talara.

W 1983 roku wydano Boku-suka Wars, jedną z pierwszych gier uznawanych za przodka strategicznych erpegów. Teraz, 32 lata później, powstanie druga część. Patch 1.01 pojawi się zapewne w 2020. A my kiedyś narzekaliśmy, że DNF się ślimaczy.

Co mają ze sobą wspólnego Dark Souls III, Transformers: Devastation i Dishonored 2? Wszystkie zostały „przebiegnięte” tuż przed E3. Ta ostatnia w najlepszym stylu, gdy podczas próby do konferencji Bethesda na chwilę włączył się na Twitchu stream, gdy Raphael Colantonio swobodnie rozmawiał o kontynuacji przygód Corvo. I teraz mamy co do jej jakości spore obawy, skoro twórcom skradanki słowo „dyskrecja” wydaje się tak zaskakująco obce.

Dyrektor generalny Sony Computer Entertainment, Andrew House, przyznał, że zestaw gier wydawanych w tym roku na PlayStation 4 przez jego firmę prezentuje się „niezbyt imponująco”. A Mount Everest to „spory pagórek”.

Tuż przed E3 wystartowało konsolowe The Elder Scrolls Online! Wszystko przebiegło bez niespodzianek – po długim oczekiwaniu na wersję na PS4 i XBO gracze przez pierwsze parę dni nie mogli przebrnąć przez ekran logowania. Twórcy Diablo III i GTA V wysłali wyrazy uznania za podtrzymywanie nowej, świeckiej tradycji.

Wiadomość, że Steam zwraca kasę graczom, jeśli ktoś chce oddać grę, którą kupił w ciągu ostatnich 2 tygodni, i grał w nią nie dłużej niż 2 godziny, wywołała wielkie przygnębienie wśród twórców ambitnych produkcji indie. „Gabe chce nas wykończyć! To oburzające, oni w tym czasie 2 razy przejdą moją grę” – żalił się anonimowy twórca. Ale mija się z prawdą, bo nikt nie zagrałby w nią aż dwa razy.

GOG nie chce sprzedawać Hated. Epic nie życzy sobie, żeby w materiałach z rozgrywki pojawiało się logo Unreal Engine’u 4. Twitch zakazuje streamów. ESRB przyznaje produkcji najwyższą klasyfikację wiekową (brutalne gry do tej pory tylko dwa razy ją dostały). Autorzy Polygona i Kotaku nie kryją oburzenia, a IGN, największy branżowy serwis, uskutecznia oficjalny bojkot, który to gra odbija sobie na łamach mainstreamu – Forbesa, Guardian i The Sun. Destructive Creations, winszujemy, jesteście geniuszami marketingu. Szkoda tylko, że nie geniuszami kodu.

Nie minął miesiąc od premiery Project Cars, a Slightly Mad

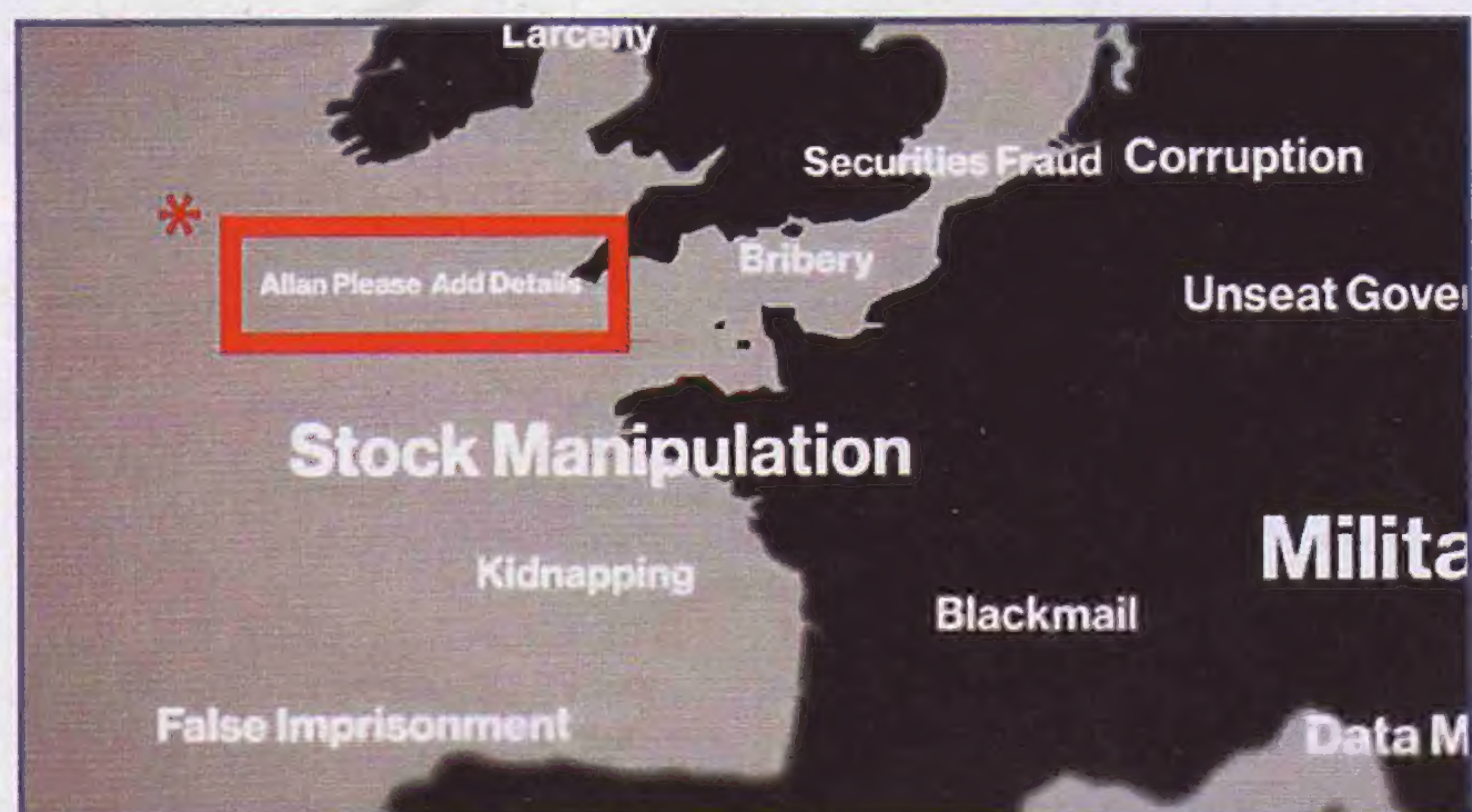
Studios już zapowiedziało zbiórkę na „dwójkę”. W odpowiedzi usłyszeli terkot graczy pukających się w czoło i propozycje zjeżdżania w podskokach, żeby dokończyli „jedynekę” i DLC do niej.

Niesławny reżyser Uwe Boll, zirytowany tym, że nie udało mu się zebrać na Kickstarterze kasy na kolejny film, podsumował to słowami „Never will do crowdfunding again. Thanks to the few they supported Rampage 3 (...), the rest can fuck their mothers including Kickstarter and all the idiots who talked me into bullshit like this.” W tłumaczeniu: „motyla noga, chciałem dobrze”. Uwe dodał też, że ma wystarczającą ilość kasy, by grać w golfa aż do śmierci. Swoją drogą, skoro ma tyle pieniędzy, czemu nie zainwestował ich w swój film? Bo sam wie najlepiej, ile jest warty?

Schody wiodące do zachodniej hali E3 w tym roku udekorowane były grafiką z Battleborna. Niestety, jeżeli chodzi o poziom generowanego zainteresowania fanów, nowe dzieło Gearboksza zostało po prostu zdeptane.

[Smg, enki, Papkin]

Prosto z E3! Zwiastun nowego Hitmana powstał tak szybko, że biedny Allan nie zdążył...



* Allan, dodaj szczegóły, proszę.

W świetle aresztowań działaczy FIFA podejrzanych o korupcję prezentujemy internetowe propozycje okładek do Fify 16.

